


# 被遺忘的王國最後一章－－黑暗之池

魔法門Ⅲ中文版新手上機篇

無敵飛狼2000新手上機篇(上)

暢遊SIERRA

魔法門Ⅲ作者專訪(一)

警察故事作者訪談

1992年・3月號




吞食天地地圖攻略(一)

火星大懸案完全攻略(一)

創世紀Ⅶ創作訪談

亞洲電腦

# '92 資訊領域

亞洲與您一同邁向更先進的




在亞洲有您的最愛………

工作　得心應手　學習　更上層樓

PC各系列機型　OA多樣化產品

## 一家售出・全省服務

——請洽亞洲全省經銷——

亞洲電腦世界全省經銷商服務網

(台北區)
瑋 捷(02)623-7000
捷 宇(02)305-6034
東 特(039)569-772
詮 民(02)596-2935
世 昌(02)322-7588
建 宇(02)311-3902
三 泰(02)952-3415
勁 群(02)765-8514
[illegible] 新(02)366-0784
[illegible] 磊(02)955-2467
翼 江(02)283-0540
合 泰(02)896-0695
通 [illegible](02)705-0718
駿 [illegible](02)928-0508
天 [illegible](02)361-5127
千 [illegible](02)296-2671
恩科技(02)759-5141
科 宇(02)911-4947
鑫 邑(02)729-5887
華 訊(02)673-2668
李 安(03)425-8000
(02)396-7803
佳 訊(02)368-6066
友 勝(02)732-9299
詠 茂(02)686-5945
弘 鴻(02)936-2956
宏 美(035)993-569
[illegible] 昇(039)97-2035
人 人(039)33-2944
佳 欣(038)26-4830
宇 [illegible](035)597-308
熙 仕(03[illegible])713-013
吉 聲(03)422-6603
漢 京(035)550-[illegible]21
台 緻(02)657-0213
英 特(035)25-6772
和 泉(02)321-0471
殿 詮(037)622-068
德 爾(037)72-8720
欣 揚(02)735-3821
泰 特(039)326-365

(台中區)
亞 歡(04)252-9526
學 思(04)255-4517
欣 宏(04)296-3466
亞 震(04)237-3600
亞 智(04)220-2080
富 太(04)212-5076
老 古(04)881-1807
一 佳(04)389-9876
雅 資(04)201-1808
亞 紀(04)223-7247
晨 光(04)755-3139
吉 友(05)596-0372
亞 東(048)32-1730
興 源(04)327-5222
敬 傑(048)34-3969
行 家(046)88-9751
千 訊(047)25-4284
佳 信(047)25-1555
啓 仕(04)382-0070
勝 華(049)355-553
吉的堡(048)752-869
日 成(049)33695
博 王(05)633-567
世 欣(04)279-3266
致 成(04)557-1268
(中山店)(04)276-0069
中 信:(04)327-3639

(嘉義區)
豐 統(05)222-2737
台 大(05)224-1596
良 威(05)370-2350
亞 鼎(05)225-6431
博 愛(05)232-2031

(台南區)
早 [illegible](06)234-4382
傑 登(06)226-9952
德 [illegible](06)253-1476
[illegible] 蓮(06)226-5208
僑 邑(06)236-3620
大 洪(06)274-7761
群 達(06)635-6707
展 昱(06)723-0518

(高雄區)
億 光
(鳳山)(07)741-3459
(左營)(07)582-1763
(建國)(07)222-9316
林 記(07)251-1963
信 星(07)385-1766
(三多店)(07)726-8779
欣 亞(07)351-5762
上 正(07)742-1235
鳳 慶(07)222-2270
不二家(07)363-8703
約納爾(07)385-7648
宏 大(07)322-4816
上 允(07)802-2638
東 茂(07)661-3326
耀 昇(07)551-1565
雅 群(07)389-1517
國 [illegible](07)216-3990
上 格(07)713-3920
晶 [illegible](07)391-4243
上 欣(07)812-2133
[illegible](07)211-9313
久 誼(07)222-9191
五福店(07)272-7365
五甲店(07)821-1599
鳳山店(07)742-9181
台南店(06)258-3591
屏東店(08)723-9991
正 通(07)251-3411

(屏東區)
[illegible] 可(08)788-1347
亞洲學苑(08)722-8531
安 特 資(08)737-4735
[illegible] 迪(08)832-3401
勝 [illegible](08)775-2225
百 可(08)779-8532
理 想(08)753-2862

(澎湖區)
安 安(06)927-1263

(台東區)
北 [illegible](08)933-5398

(金門區)
理 想(0823)32631

ORIGIN

# WING COMMANDER II™

## Vengeance of the Kilrathi™

## 特別任務 1 SPECIAL OPERATIONS 1

銀河飛將II資料片

傳神的語音效果，令你在忙於應付敵人左右開攻之時更加起勁。

機　種：IBM PC AT
記憶體：640K
顯　示：EGA/VGA
操　作：鍵盤/搖桿/滑鼠



請自己來發掘體會菁英中的菁英

特色：

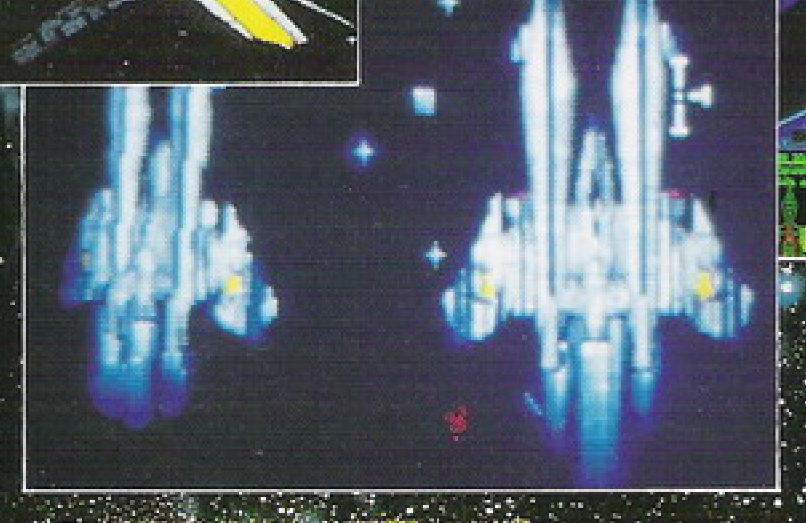
一、新加入的兩種新戰機：有火力強大的聯邦實驗性機種－Crossbow，讓你大開殺戒；帝國新開發的精銳機種－Gothri，讓你頭痛不已。

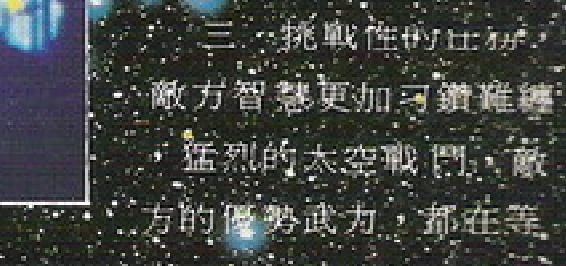
二、更新的劇情及戰況推演，藍髮小子將加入專門完成別人認為不可能之任務特別小組，並將首次與人類的太空海盜作戰；十七個完全不同的任務，讓你轉戰各地粉碎Kilrathi帝國的魔掌。在這之後迎接你的是一出人意料的結局，故事仍未結束……

在Enigma星系失陷後，kilrathi 帝國發生了一連串的殖民地叛變事件，帝國內部將它歸罪於十年前投降聯邦的 Ghorah Khar星系；決定要把 Ghorah Khar 徹底摧毀，給殖民地來個"殺雞儆猴"，不料聯邦的叛艦卻又在這個時候四處劫掠，情況對人類來說是越來越不利了……在這次的特別任務中，有以下









三、挑戰性的任務：敵方智慧更加刁鑽難纏，猛烈的太空戰鬥，敵方的優勢武力，都在等你扭轉乾坤，改變人類的命運！

*請各銀河飛將們注意！本遊戲必須配合珍藏版NO.124及須有充足的硬碟空間才可以順利進行。

☆支援魔奇音效卡、聲霸卡、MT-32、LAPC-1

類　型：動作/模擬　　片　數：2片(1.2M)　　售　價：NT$ 180元

# 軟體世界

# 3
MARCH
1992

## NEW FILES



## 強片預告

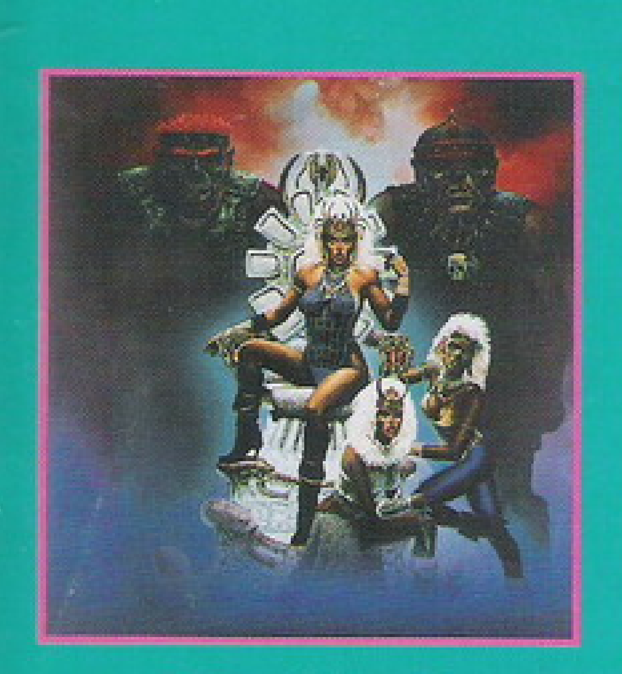


## GAME在燒



## 人物專訪





## 封面故事

在經過與月之海沿岸的邪魔勢力長時間抗爭後，現已進入了最後階段，與最後敵人的死戰，就看你有沒有勇氣去面對，以前的N股怨氣，都可在此來個大清算！新的畫面、新的音效、新的故事、新的敵人，被遺忘的王國最後一章—黑暗之池，強力推薦！







發行人兼社　長／王俊雄
總　　編　　輯／李初陽
主　　編／陳　道
編　　輯／沈懿慧、李漢成
美術主編／呂淑瑛
美術編輯／郭美玲、葉秀娟
資料處理／曾玉琴

編輯支援／
王美玲、林淑敏、柯志祥、
謝政憲、劉　璞、王淑美、
楊淳如
美術支援／
林殷熙、黃文鵬、孫榮隆、
李金花、郭淑芬、林慧玲
中打支援／楊靜怡
特約作家／
吳謙諒、李莉莉、陳宗甫、
董純甫、黃振倫、郭宗勳、
朱學經、卓斌然
駐美特派員／
亞伊列德

發　行　所／
軟體世界雜誌社
社　　址／
高雄市三民區民壯路63號
聯絡信箱／
高雄郵政28之34號信箱

法律顧問／
遠東法律事務
所陳錦隆律師

中文打字／
長興中文電腦雷射排版公司
照相打字／
佳美電腦照相打字行
創意電腦照相排版公司
製　　版／
聯坤彩色印刷製版公司
印　刷　所／
共同文化事業股份有限公司
臺南市新和路10號

中華郵政南臺字第525號執照登記為雜誌交寄
行政院新聞局出版事業登記證局版臺誌字第8603號

第二屆金磁片獎優勝作品

# 如來金剛拳傳奇

**一部以中國俠客傳奇爲骨幹的冒險力作**
**即將喚醒您的俠骨柔情！**

江湖艱險，是千年以來行走於其中之俠客義士、販夫走卒間心照不宣的一件事，恩恩怨怨往往纏繞糾結，理不出也分不清，勘得破這江湖紅塵的人，得以歸隱修性，勘不破的只有在這趟渾水中一輩子也洗不淨。

野心的魔教中人對這塊沃土虎之若鶩，欲霸己有，中原武林衛道之士不甘淪爲俎上之肉，任人宰割而群起抵抗，一戰腥風血雨之後，滅了魔眾無數，但也添了孤寡不少。主角凌雲即是這場武林大戰後的遺孤。20年後，魔教再興，凌雲在師父張三丰的臨終叮囑下，帶著一張藏有「如來金剛拳」拳譜所在之地圖，去尋找另一張位於少林寺的地圖，兩圖合璧，蓋世拳譜即將重現天下。凌雲他必須練成拳法，向魔教報20年前的家仇血恨。



故事背景遍佈江西、河南、四川、青海四省，這四道關卡都分別有關鍵的人物存在，沿路提供有用的線索及幫助；當然，你也會遇見索討買路錢的山賊和一些專找麻煩的人，點綴在漫漫旅程之中。各城鎮中的商店、路邊小攤及府衙也都設計得盡量符合江湖人士的"需要"，有喝酒、買馬的地方，還有當舖子。

操作十分簡單，人物動作及比武只要以幾個簡單的按鍵，即能操控。捲動式的畫面十分流暢，顯示模式分爲ＶＧＡ　３２０×２００　２５６色及單色６４０×４００　二種，爲了廣大單色用戶著想，單色模式特向ＶＧＡ看齊，盡量使二者間只有顏色差異，其精緻細膩的程度幾乎沒有兩樣。

樂曲音效可由魔奇音效卡及聲霸卡發聲，隨不同場景，有悲劇、激烈、熱鬧等氣氛。數十幕場景全以純中國式的手法表現，亭台樓閣、山林風景充滿了中國風味。劇情故事老少咸宜，在一群國人自行開發設計的軟體中算是一個風格不錯的冒險小品。

中原武林向爲兵家必爭之地，ＰＣ遊戲軟體的情況也頗爲類似，您爲自己挑好了哪一場武林大戰？請審慎選擇，如來金剛拳傳奇不錯喔！











在看了凱文科斯納飾演的羅賓漢電影後，您是否羨慕極了他的翩翩風采及雪伍德森林的自在生活？你是否也想像他一樣當個最拉風的通緝犯？在史實考據最詳細的俠盜羅賓漢裡，你將成爲中古世紀最神通廣大的風雲人物！

對中古世紀歷史最喜愛、最有研究的Christy Marx，即SIERRA公司的一位女設計者，特地爲此遊戲走訪了本故事背景的所在地，實地考究當地仍保存的森林美景、小Pub、城堡、農舍、教堂及到當地的文物保存館、圖書館蒐集相關資料，再把中世紀流傳的一些解謎挑戰，如寶石猜謎、摩里斯九子棋及關於德魯伊（Druidic）手形字碼等一併融入遊戲當中，將純正濃厚的中古氣息表現在人物造型、風景、各處裝潢，甚至操作的圖形指令裡。

玩者扮演羅賓漢本人，除了必須籌足贖金，讓皇后救回理察國王外，還得搭救諾丁漢郡中被約翰王子迫害的鄉野小民，以精確的射箭技術及近身棍棒攻擊打敗王子的爪牙。當然，和瑪莉安的浪漫情史，也會隨著劇情進行而有高低起伏的轉變。有時候爲了讓鉅額懸賞的自己混入敵境，刺探情報、營救重要人物，還得假扮乞丐、僧侶、珠寶商人等角色，以不同扮像去達成任務。

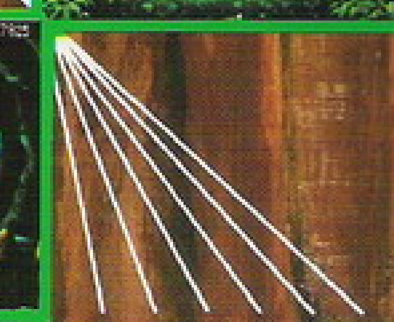
各場景設計得十分細心且出乎人意料之外，你會發現許多場景可能都互相有暗道連接。由於場景實在太多，地圖的繪製變成十分必要的一環，無論是整個森林及諾丁漢郡的重要位置圖，或是進入僧侶寺廟及教堂的各房間簡單配置圖，都製作得很好，而

逍遙自在的綠林好漢們

龍蛇混雜的市集

激烈的近身搏鬥

Robin



熱鬧小PUB

扮僧侶混入教堂禁地充滿玄機的九子棋陣

且讓玩者很方便的就能到想去的地方，這種做法在其他冒險遊戲不是沒有，但如此詳細且面面俱到的眞不多見。

遊戲裡最吸引人的莫過於流傳在森林裡的各種神話及奇妙的力量：羅賓漢無意間於夢中拾獲的半顆心形翡翠，瑪莉安居然擁有另一半！森林間跳躍的小精靈、據說有神秘護佑力量的樹精，及召喚水精靈、不怕烈火的水火二戒……都更增加這遊戲的魅力，封爲「正宗」之版本眞是當之無愧。

涵詠於歷史、浪漫及重重解謎中是冒險者心中最爲嚮往的，在俠盜羅賓漢裡，您可以全部擁有。

* 動作場景刺激過癮，一箭穿心！一棍斃命！你可以讓任何敵手甘拜下風。而且進行之難易度可自行調整。
* 遊戲路線隨己意擺佈，共有五種不同的結局。
* 貫穿全場之樂曲音效十分動聽醉人。「卡拉PC」伴唱功能，可隨片頭之吟遊詩人逐字唱出故事緣由。遊戲並附贈特聘歌手演唱之原文伴唱帶及廣播名人親口講述之精彩故事，製作精良，包値回票價。

機　種：IBM PC AT
記憶體：640K
顯　示：VGA
操　作：鍵盤／搖桿／滑鼠
類　型：冒險
片　數：7片(1.2M)
售　價：NT$ 500元
☆支援魔奇音效卡、聲霸卡、MT-32、CM-32
☆需硬碟

SIERRA

# 空中英雄長空會戰

## 橫跨三大戰役，
## 囊括各式飛機！



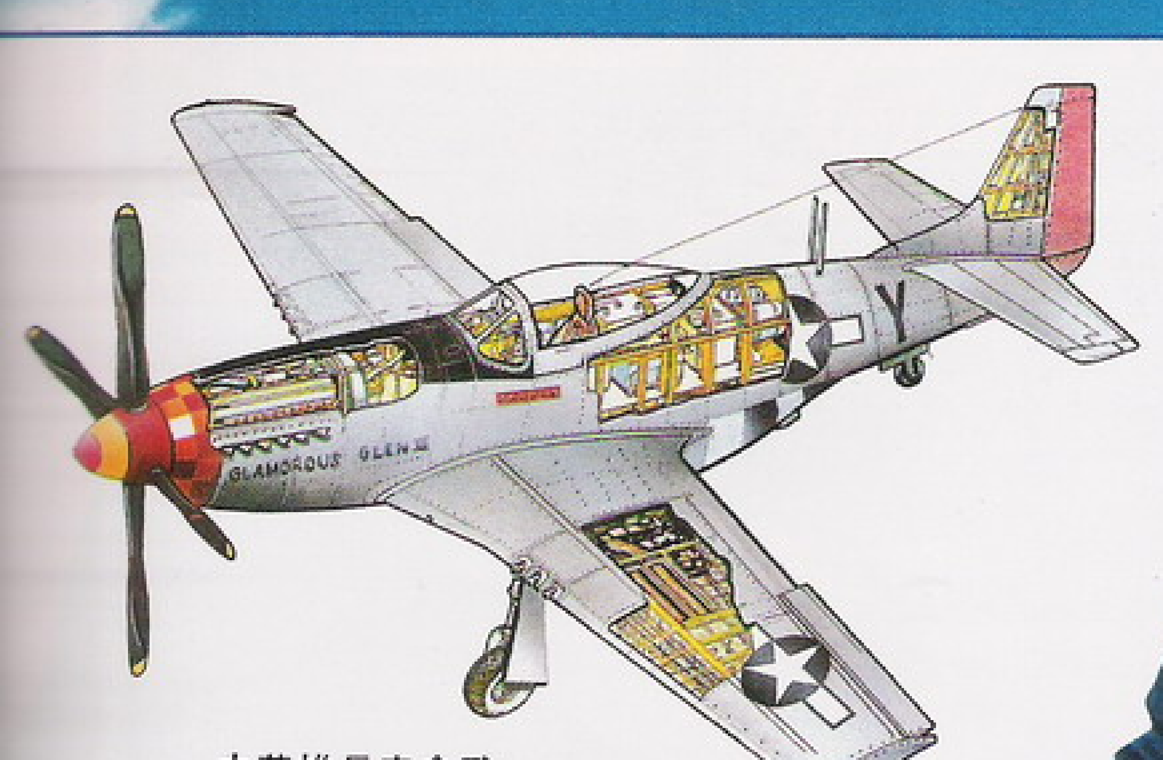











ELECTRONIC ARTS

空中英雄長空會戰——一部跨時代的飛行模擬鉅作，將與你一同走過精彩輝煌的空戰時代。

這個遊戲是以美國著名的空戰英雄葉格將軍所經歷過的空戰任務爲遊戲的中心架構。空戰時代背景橫跨第二次世界大戰、韓戰以及越戰，遊戲中出現的機型囊括各時期的主力機種，噴射或是螺旋槳戰鬥機以及轟炸機共有十七型之多，可實際駕駛的戰鬥機也有六型。

遊戲中除了葉格將軍實際參與的空戰任務外，更提供了頗爲特殊的簡易任務設定功能，你將有機會把各大戰役中的飛機湊在一起互較長短。你是否曾經想過假如把越戰時期的 F-4 幽靈式戰鬥機拿來打一群第二次世界大戰時期的納粹空軍秘密武器Me-262，會是怎樣的一個激烈戰況？

另外本遊戲還提供了一個頗爲不同的敵機追蹤視窗及追蹤游標，透過它，不管你是駕駛配備有雷達的現代化戰機或是早期的螺旋槳飛機，敵人的方位及行蹤都將在視窗中完全的顯示出來，找不到敵人這回事將在您的空戰史裡從此消失。

當然了！本遊戲的特色一定不僅如此，還有特殊的錄影回顧功能、定點飛行訓練功能、葉格將軍教學視窗、立體方盒戰術觀察……等，這一切就等你在擁有本遊戲後慢慢的品味了。

對了！附加幾點，本遊戲擁有語音效果，支援多種音效設備。而且各式戰機性能及操控感與以往之模擬遊戲皆不同，就算是敵機，也各有其飛行特性喔！只要善用各式飛機的特性你將成爲長空會戰中的頂尖好手。

| | | | |
|---|---|---|---|
| 機　種 | IBM PC AT/XT | 類　型 | 模擬 |
| 記憶體 | 640K | 片　數 | 4片(360K) |
| 顯　示 | 單色/CGA/EGA/VGA | 售　價 | NTS 270元 |
| 操　作 | 鍵盤/滑鼠/搖桿 | ☆支援魔奇音效卡、聲霸卡 | |

# 超級星式9號

## 星際魔頭絕地大反擊
## 重返天際興風作浪
## 這場橫跨九個星球的毀滅之戰
## 將在您的ＰＣ上開打！

玩者在剛進入遊戲，就可看到卓克遜那個來去無蹤的魔頭死裡逃生，進擄第九星系的一段精彩動畫，您一定會奇怪動作遊戲怎會插上一腳？沒錯，你必需拯救每一個失陷於魔手的星球。

這不是個流暢，令人欲罷不能的動作遊戲，還得以靈活的操縱技巧及戰術運用與敵人周旋。當敵人派出的船艦部隊被你擊毀於駕駛艙前，迸出耀眼火光的一剎那，你一定會忍不住從駕駛座上跳起，大呼過癮！聲光效果足以媲美大型電玩，需要刺激神經的您千萬別錯過。

劇情敘述式的的動畫
+高科技全新敵我武器
+輔助探查敵情的人性化電腦網路
+會聊天的維修機器人
+崎嶇怪異的各式迷陣地形
+靈活狡詐且擁有強裝甲
+從未見過的史前生物
+３度空間立體畫面
+兩方相撞時螢幕的異動
－空洞無聊的射擊
－緩慢如烏龜爬的動作
＝超級星式９號！

☆支援魔奇音效卡、聲霸卡、MT-32










類　型：動作　售　價：NT　$380元　☆需硬碟

機　種：IBM PC AT　顯　示：VGA　操　作：鍵盤／搖桿／滑鼠　片　數：４片(1.2M)




為您重溫童年舊夢為您的孩子創造新的想像空間

請到"童話天地"走一趟　幫故事龍先生把亂七八糟的童話重新歸位！






# V

一個難得一見的西洋棋佳作

強片預告

我
需要一個
具教棋功能
兼
棋力程式智慧頗佳的
挑戰性棋盤遊戲！

**請期待**

ACTIVISION®

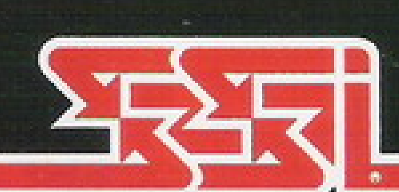
# 黑暗之池

Advanced Dungeons & Dragons®
COMPUTER PRODUCT

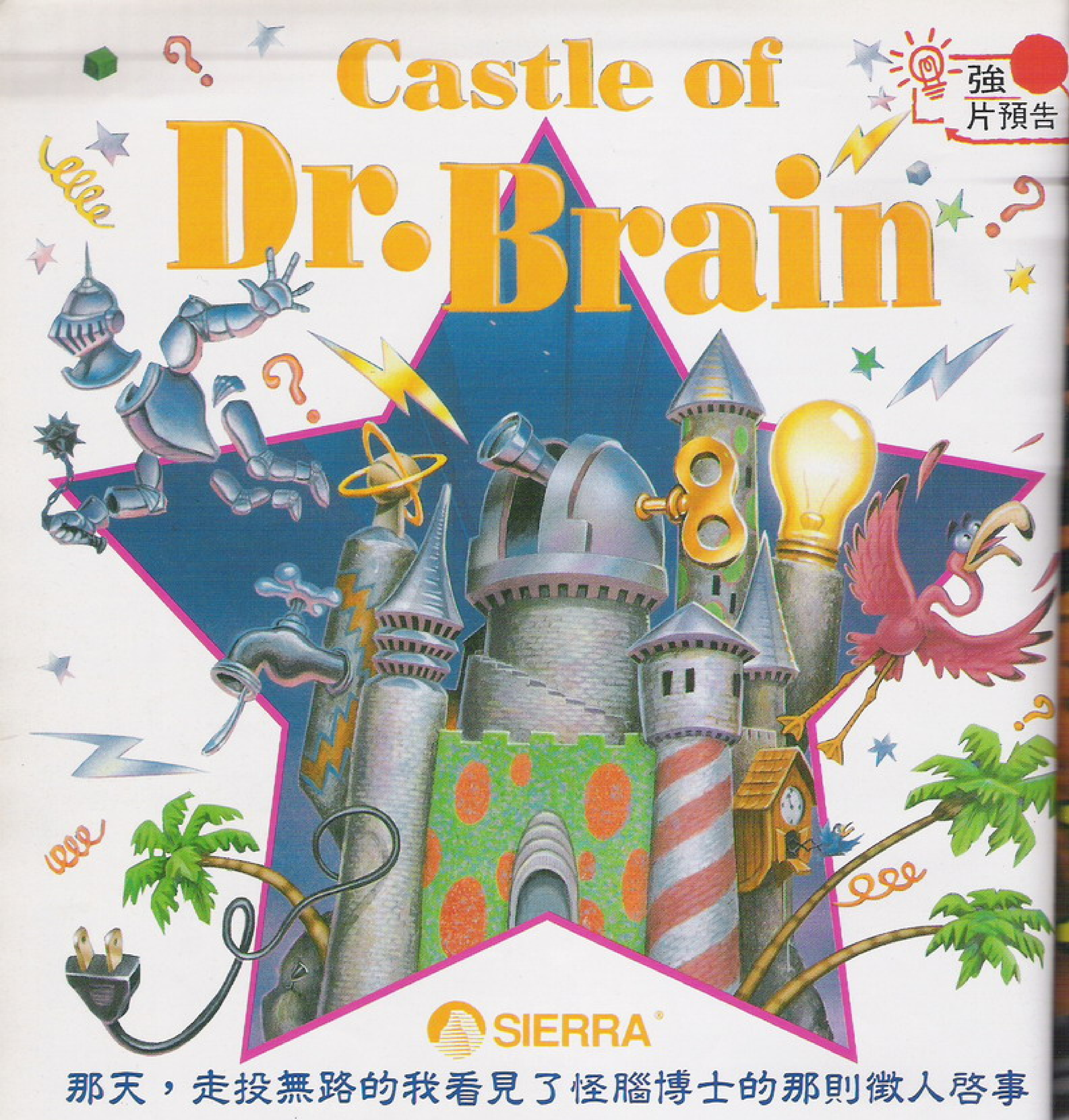
強片預告

從光芒之池的消滅惡魔、尋找神力泉源
青色枷的詛咒中的去除邪魔印記
到銀色匕首之謎裡的探勘古怪礦坑
月之海沿岸的邪魔勢力一直是
冒險英雄們的頭號大敵
現在，在Pool of Darkness中
你將與最後的敵人決一死戰！
可由銀色匕首之謎傳送人物屬性來完成SSI公司
「被遺忘王國」系列的最後一頁

不管您是否曾經歷過上述的冒險旅程
SSI 的角色扮演遊戲都值得珍藏



STRATEGIC SIMULATIONS, INC.®




那天，走投無路的我看見了怪腦博士的那則徵人啓事

……我來到了面試現場，一開門就……

門的後面到底有些什麼？

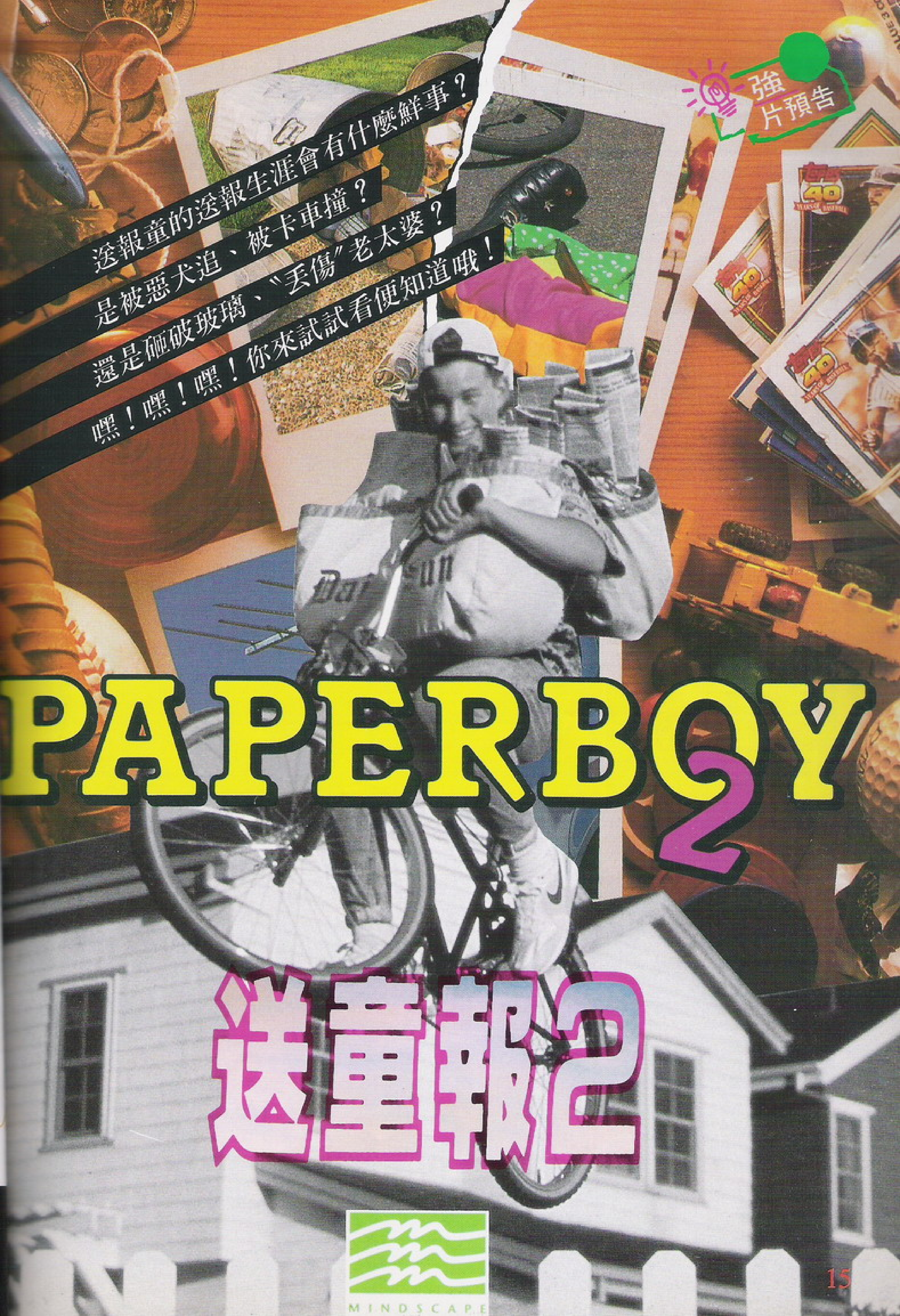
……天文、地理、拼字、邏輯、語言、數學、電腦……

包羅萬象，無所不有

怪腦博士的助理名額永遠無限12歲以上自認精力不嫌多、腦力一級棒的人

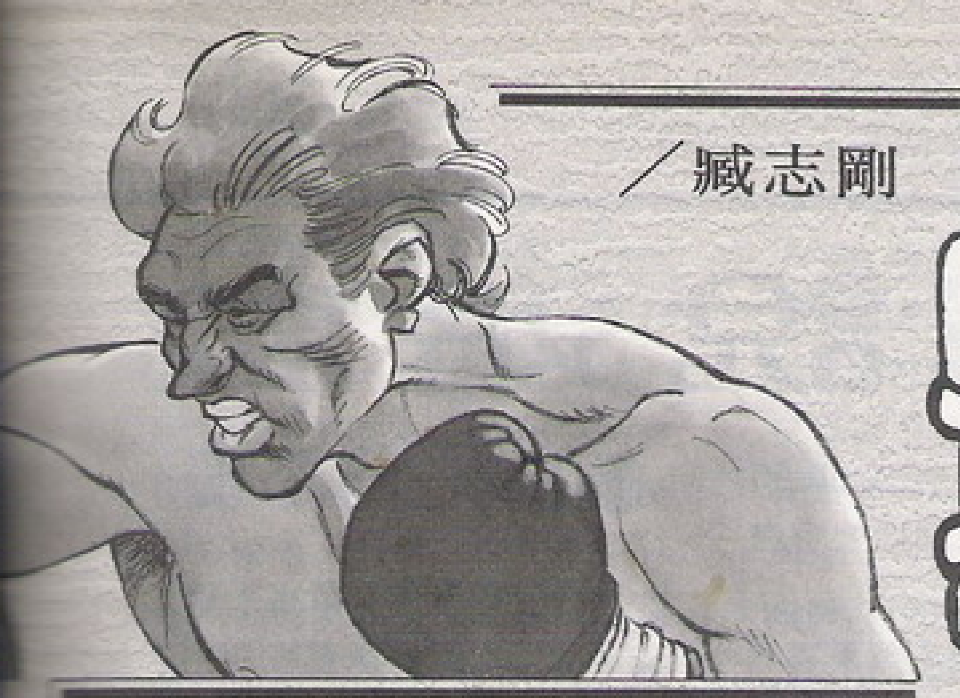
快快來哦

# 天才智多星


強片預告
送報童的送報生涯會有什麼鮮事？
是被惡犬追、被卡車撞？
還是砸破玻璃、〝丟傷〞老太婆？
嘿！嘿！嘿！你來試試看便知道哦！
PAPERBOY 2
送童報2
MINDSCAPE



復仇！復仇！復仇！
無止盡的復仇
逃！逃！逃！
無止盡的逃
強片預告
猴島小英雄II
—里察克的復仇
鬼船長與那海盜小子之間的恩恩怨怨
很快！就會有一個了結……請期待更多的刺激冒險、尋圖覓寶及一大串的黑色笑料！
LeChuck's Revenge
MONKEY ISLAND 2
猴島小英雄II英文訊息‥‥‥‥@#%$*&
別罵！遊戲附有幫助玩者進行遊戲的猴島小英雄II專用難字字典
你就不會再有#@$%*&的聲音出現囉！
貼心的小禮物，希望您會喜歡！
LucasArts
Lucasfilm Games



# 喜張拳王

／臧志剛

大家還記得"洛基"系列電影中，主角臨上場前的那一幕吧？將手腕纏上一層又一層的綳帶，戴上手套並緊緊的將手套綁好，臨出場前，總不忘以單腿長跪的方式低頭祈禱，向內心深處的神靈作一番祈求，希望能擊敗對手獲得勝利。之後，在萬千觀衆的吶喊聲中，以小跑步的方式，不停的揮舞著雙拳向比賽的場地跑去，接著穿過場地四週的護繩，正式準備開始比賽。大會主持人以其特有的誇張聲調，向觀衆介紹比賽的雙方，然後裁判告誡兩方選手，比賽過程中所要遵守的規則與合法、非法的攻擊部位和方式，接著，比賽兩方各自回到所屬的一端，在教練最後的一番耳提面命和打氣後，比賽的鈴聲響起，一場精采可期的賽事於展開焉！

上面的一段敘述，相信必是每一位熱愛拳擊運動人士所熟悉的！但是，再怎麼的加油吶喊，總趕不上親身參與比賽來得緊張刺激，如果您沒有過人的體能和勇氣，或是不具有合適的環境來造就一番矯好的身手，那麼，"喜張拳王"將可滿足您的需要！

在設定好您所喜歡的操控方式後，您所要進行的各項工作與眞實的比賽，可以說完全相同的了！首先到健身房(THE GYM)裡，利用"創造選手"( CREATE )的功能，依照您的身材或理想中優良拳擊手的條件，來創造一名由您所控制的選手。接著，爲您的選手挑一個看起來最順眼的外型，至於是要"酷"的或"帥"的，那就悉聽尊便了！之後，選擇"熱身賽"(EXHIB ITON)來試試身手，熱身賽中的比賽過程和正式比賽幾乎完全相同，所不同的是，比賽的勝負不會列入記錄當中，所以，這不但是個鍛練身手的好地方，也是個可以演練各項戰術和熟悉各類對手的理想場所！最後，在一切準備就緒的情況下，您就可以到"正式賽"(THE MAIN EVENT)中，去大顯身手了！別忘了在比賽開始前的最後訓練哦！利用"拳擊袋" (SPEED BAG)，"沙袋"(HEAVY BAG)，"跳繩"(SKIPPING)來對您的出拳速度、體力和精力做一番最後的調整，使您的狀況達到最巔峰！在挑選對手上，請以較接近自己目前狀況的爲優先人選，等自己的實力有所"長進"時，再考慮與其它優秀的選手來比賽。如果您想多瞭解一下您的對手的話，不妨在正式賽前，先到熱身賽中與他較量一番，如此，不但比賽的勝負不會列入正式的記錄中，又可以明白對方的虛實，眞可謂"一石兩鳥"也！

比賽當中，遇到對手較弱時，不妨來個"大欺小"，以緊迫釘人的方式給他來個痛擊！遇到對手非吳下阿蒙時，只有不停的移動來尋找攻擊的機會了！出拳適當的時機與方式，在比賽過程中是相當重要的！所謂適時的出拳，應是在您的體力最佳的時候，將拳狠狠的落在對手的頭上，臉上或身體上，而不是無謂的浪費體力做無效的攻擊；最好的出拳方式，應是以直拳，勾拳的交互運用來試探，甚而騙開對手的防禦，以求在對手的弱點處展開攻擊。所以，攻擊時，應隨時注意畫面下方，選手的體力和整體狀態的圖形，盡量在體力最佳的狀態下出拳，如此才能讓對手受到較猛烈的攻擊！而抓出對手防守上的弱點，再以直拳或勾拳給他致命的一擊！有一點要提醒您的是，擊倒對手相信是每個參賽者的願望，也是全場觀衆所最樂於看見的，但是，別忘了！這種機會是可遇而不可求的！大多數的比賽中，想要擊倒對方，都不是一件容易的事，而比賽的結果，往往是由能夠較有效擊中對方的選手獲勝，所以，要注意每回合結束後，所顯示的兩方攻守的各項數據，盡量將有效出拳百分比維持優於對手的狀態，如此，才能獲得最後的勝利！

在四周觀衆的加油聲中，您不必擔心被對方擊斷鼻樑，或被打得鼻青臉腫，所要擔心的，只是在激烈的比賽中，如何以輕巧的身手躲避對手的攻擊，如何找出對手的弱點，如何將重拳成功的落在對手的有效攻擊部位及如何不按壞您的鍵盤！哈！

# 打開視窗說遊戲

編譯／葛乃慶

視窗環境（ windows ）是目前 PC 上最熱門的繪圖使用者介面（ GUI ），也預測是未來取代DOS成爲系統介面的明日之星。身爲電腦工業先驅者的休閒軟體業者，如何因應這一波市場主流呢？歷史上改朝換代的君主，常有「順我者生，逆我者亡」的召諭。當 Microsoft 振臂高呼，應用軟體業者齊心開拓視窗軟體的同時，强調音效、視覺、速度、趣味的遊戲軟體要背道而馳呢？還是要順應潮流？

讓我們來看看這波潮流衝擊下的電腦遊戲。關於視窗環境的產生，我們來讀一段硬體市場的稗官野史。話說當年蘋果電腦（ Apple II ）發跡的時候，藍色巨人 IBM 爲維護它在電腦界縱橫不朽的英名，於是邀集 Microsuft 和諸多想吃大餅的廠商，一起來攻佔 PC 市場。結果，蘋果電腦不敵，敗下陣來，繼而推出麥金塔迎戰。麥金塔封閉式的系統介面，讓使用者只要用滑鼠在螢幕上，點來點去，就能讓電腦來處理工作。這種合乎人性化（懶惰）的設計，使所有對電腦懷有先天恐懼症的人類，開始勇敢的接受它，也因此保住蘋果公司在 PC 市場的半壁江山。從此 Apple 和 IBM，在 PC 市場上開始龍爭虎鬥。

話說 IBM 聚眾趕走蘋果電腦之後，於是推出 PS／2 來自清門戶，企圖獨吞市場大餅。熟料日益精實壯大的 PC 相容電腦廠商，已不再甘心爲 IBM 作嫁。於是引發了 MCA 和 EISA 之戰。戰火延續至今，尚不知鹿死誰手。縱觀這場戰國時代的合縱連横，眞正坐收漁利的卻是 Microsoft。因爲隨著一台台 PC 賣到消費者手上，不管是 IBM 也好，或是 PC 相容電腦也罷，尾隨在後的 DOS 作業系統，讓滾滾的財源流進 Microsoft 的口袋裡。

然而 IBM 商用電腦的架構，缺乏人性的設計，加上 DOS 繁瑣的操作指令，讓很多買了它的人，因爲缺乏親和力而將其束之高閣。這一直讓 IBM PC 市場存著最大，且最不好用的遺憾，於是 Microsoft 擔起了承先啓後、繼往開來的歷史重任。也冒著仿冒抄襲麥金塔介面被告發的罪名，致力開發視窗環境的使用者介面。適逢 386 市場漸趨成熟，使具有多功能的 386 Cpu，把 3.0 版視窗的特殊功能表現得淋漓盡致。Microsoft 於是再次成功地獨享市場大餅。（哇！眞好吃。）

所以對熟悉 DOS 指令的電腦玩家而言，視窗環境似乎沒什麼新鮮感，反而會嫌它的執行速度有點無法忍受。但對剛學 PC 的生手來說，視窗介面似乎親善多了。他們不用再背 DIR、Copy 的指令，就能與使用 DOS 多年的老鳥並駕齊驅。只要一隻滑鼠在螢幕上點來點去，剩下來的事讓電腦全包了。自古帝王喜用「愚民政策」，想不到廿世紀知識爆炸的時代，Microsoft 這招竟然也屢試不爽。至於視窗環境下多工分時（ Multitasking ）的特性，是否與遊戲軟體强調速度的特性相抵觸呢？遊戲軟體要完全臣服在視窗環境下發展？還是只借用視窗的 ICON，再進入遊戲自定的介面？這要看各家政策不同和遊戲的性質而定了。

以業者降低風險的角度來看，面對一些新的作業系統，把已存在的軟體做改良，比較不會面臨血本無歸的慘劇。遊戲軟體自然也離不開這套經營法則。所以目前市面上見到的視窗版遊戲，也許讓玩家多少都有似曾相識的感覺。Microsoft 深深明瞭人性中有娛樂的需求。所以在發行視窗 3.0 版的時候，就設計了 Game 的 ICON 在視窗介面上。並且陸陸續續推出了三套視窗遊戲集錦供人玩賞。裡面琳瑯滿目，囊括大家熟悉的俄羅斯方塊、水管狂想曲、打磚塊和許多類似明星撲克的牌戲，讓玩電腦的老朋友、新朋友在接觸視窗環境的時候，不會有 DOS 陰影的恐懼。也讓這些遊戲史上的經典之作，藉著老歌新唱的方式，燃起它們短暫生命裡的第二春。

這三套集錦在遊戲排行榜上持久不墜的聲譽，證明視窗遊戲的潛力，是不容忽視。當然 Microsoft 財大氣粗的招牌，也是促

成這套遊戲銷售奇佳的原因。面對視窗環境的衝擊， Sierra 卻採用不同的策略，進入這個被看好的市場。首先 Sierra 抬出了幻想空間裡的大鏢（嫖？）客—萊里．萊弗先生，寫了一個 Laffer Ufility。這個類似Printshop的應用程式，裡面五花八門的摻雜了有關萊里的備忘錄、標語、 Fax 封面和剪圖，並且還在資料庫裡放了許多幻想空間的葷笑話。讓朝九晚五的辦公族，在爲老闆拼命的同時，也能開開不傷大雅的黃腔來自我消遣。當然， Sierra 還準備爲陸陸續續未發行的新遊戲安裝視窗介面，讓玩家不論在DOS或是在視窗的環境下，都能進入 Sierra 王國。至於早已出版的舊遊戲呢？很多擁護 Sierra 的玩家，主動畫了許多美麗的 ICON，放在 Sierra 的 BBS站上供玩家 DOWNLOAD，至於到底能不能用，只有玩 BBS的人最清楚了。

因爲模擬城市得過設計獎的 Maxis 公司，是視窗的忠實擁護者。早在視窗 3.0 版推出後不久，就緊急推出模擬地球視窗轉換版來因應市場變化。接下來又重新改寫模擬城市和模擬地球的視窗版，不只將繪圖改得更加細緻、換上滑鼠驅動遊戲，並加上多工分時（ Mul tifasking ）、線上補助（ Cn-Line Help ）、和多重視窗（ Maltipule Window ）的功能。看來常用 Boss Key 的人有福了，視窗多工分時的功能，讓玩家不會失去偷偷玩 Game 的分秒機會。當然 Maxis 還計畫把在麥金塔上成名的遊戲—Robosport 改成視窗版。

這個類似機器人戰鬥的模擬遊戲，不只可以讓你一人單挑，或是組隊對打，還可以透過魔電和網路卡，在多台電腦上對決。

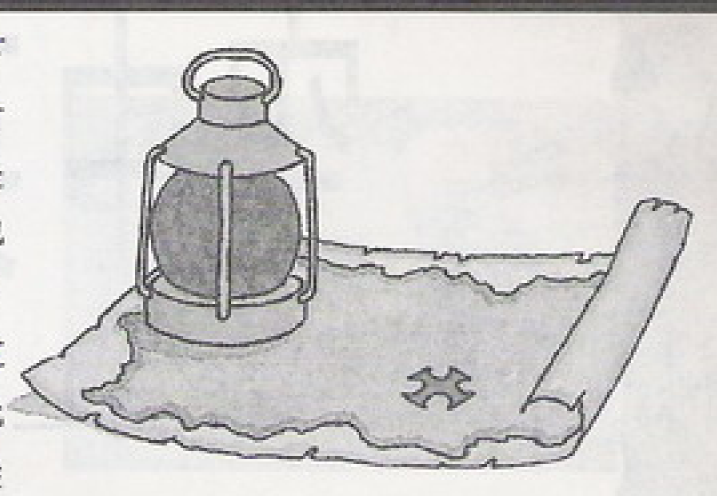
Origin 也是「順我者生」淫威下的朝貢者，而且表現積極，預計今春發行的 Next Frontier，是在視窗環境下開發的新遊戲。也許是受到銀河飛將成功的啓示，Origin 這次又以模擬遊戲登陸這塊新的殖民地。故事設定在西元2017年，你經營一個太空帝國從事太空站和殖民地買賣。這個遊戲似乎有抄襲太空版鐵路大亨的嫌疑，但就知識性和娛樂性來說，它還算是個中精品。

運動類模擬遊戲也不讓其它遊戲專美於前， Access 的名流高爾夫就是最佳的例子。名流高爾夫視窗版把遊戲放在一個視窗，記分板放進另一個視窗，指定的球洞做成特寫放在第三個視窗。讓名流士紳在看股票行情的同時，也能偷閒揮揮球桿。

Interplay 的決戰西洋棋也要發行視窗版。將來和電腦對奕的時候，不用等它在那想了半天，然後下一著莫名其妙的棋步。趁著電腦還在思考的時候，你可以跳出去接修水管，再跳回來研究下一步棋。

說到飛行模擬要更換視窗版，的確是個頭痛的問題。因爲强調速度和複雜計算公式的飛行模擬遊戲，總不能在F-117A升空之後，跳出使用計算機，再回來拯救突然降低五萬呎的隱形戰鬥機。看來 Microprose 一系列精彩的飛行模擬遊戲是無緣見到視窗版了。但是鐵路大亨和 Civilization 還是有製作視窗版的計畫，讓我們來靜候佳音。

再看看Spectrum Holo Byte 打的主意。俄羅斯方塊的第五代！超級俄羅斯已隆重登場，這是標榜含有視窗介面的遊戲。看來這個來自蘇聯的老祖宗，歷經了資本主義的托辣斯而歷久彌新。



玩視窗最大的特點，就是它具有多功分時的功能。當你爲抓一個 bug，搞得快抓狂的時候，你可以跳出去放一首輕鬆的電腦爵士樂，同時玩一下俄羅斯方塊。等情緒穩定之後，再回來繼續抓臭蟲。線上輔助功能讓你放心地丟掉看都不想看的使用手冊。一隻滑鼠取代了上下、左右複雜的操作鍵。然而，這種休息幾分鐘就能消遣娛樂的方式，卻讓强調挑燈夜戰，連上廁所也要K地圖RPG迷，變得英雄無用武之地。難怪爲什麼沒有RPG視窗版的遊戲發行，這也許是最大原因。但是，致力開發RPG的遊戲廠商，卻沒有漠視視窗的影響力。

君不見最近 Sierra 新出的冒險遊戲、 Orign 的創世紀Ⅶ、甚至 SSI 的魔眼殺機，都强調一隻滑鼠即可進行遊戲，完全不需要輸入任何英文訊息。看來視窗影響無遠弗屆，所到之處，萬眾稱臣。關上視窗，讓我們沉思一下。 Microsoft 這波愚民政策是不是會徹底成功呢？這要看電腦玩家願不願意上當了。

# 空中英雄長空會戰

## 特●別●報●導

/ Charles Angel

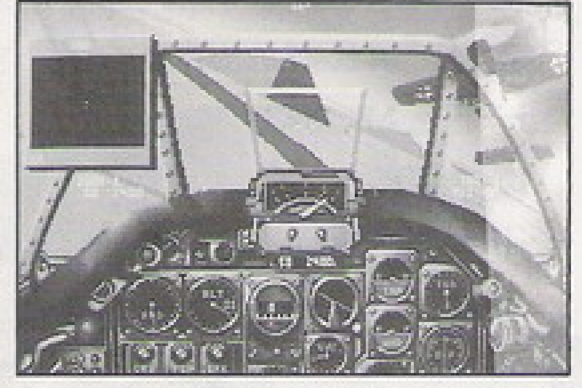
如果你是一位飛行模擬空戰迷的話，絕對不可以錯過這一個橫跨世界三大戰役的遊戲！

空中英雄長空會戰是一部橫跨第二次世界大戰、韓戰以及越戰的空戰模擬遊戲，整個遊戲的重點幾乎全都放在空戰纏鬥上面，因此喜好飛行模擬遊戲的玩者應該可以在此遊戲的精彩空戰設定中得到極大的快感。

本遊戲橫跨三大戰役，提供了十七種不同時期的各式著名戰機，包括第二次世界大戰時期的P-47、P-51、B-17、Me-109、Me-110、Me-163、Me-262、FW-190；韓戰中出現的戰機F-86、B-29、Yak-9、MiG-15以及越戰時期的F-4、F-105、B-52、MiG-17、MiG-21等各式戰鬥及轟炸機種。

你可以駕駛的飛機計有P-51美製野馬式戰鬥機、FW-190納粹德軍戰鬥機、F-86美製軍刀式戰鬥機、MiG-15俄製米格式戰鬥機、F-4美製幽靈式戰鬥機以及MiG-21俄製魚床式戰鬥機。各機種的操控特性在遊戲中都忠實的呈現，當你駕駛過遊戲中所提供的各式主力戰機後，相信你將會強烈的體驗到各飛機不同的特色。

### ● P-51　野馬式戰鬥機



二次世界大戰時期美軍最著名的戰鬥機機種。是當時航速最快，爬昇力最强的螺旋槳戰鬥機，其操控性能也非常的好，迴轉性頗佳，是非常靈活的機型。

### ● FW　190納粹戰鬥機



FW　190是納粹德軍對抗美國空中攻擊的主力機種，機上配備有20公釐機炮，可以對美軍的空中堡壘造成極爲嚴重的傷害。

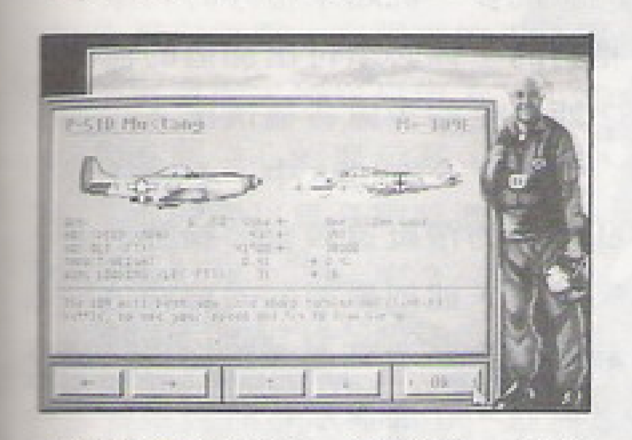
### ● F-86　軍刀式噴射戰鬥機



軍刀式飛機與俄製米格15戰鬥機性能差不多，只是續航力較大而已，但若想要以此機型打贏韓戰時期的米格15就得全靠駕駛員的技術了。

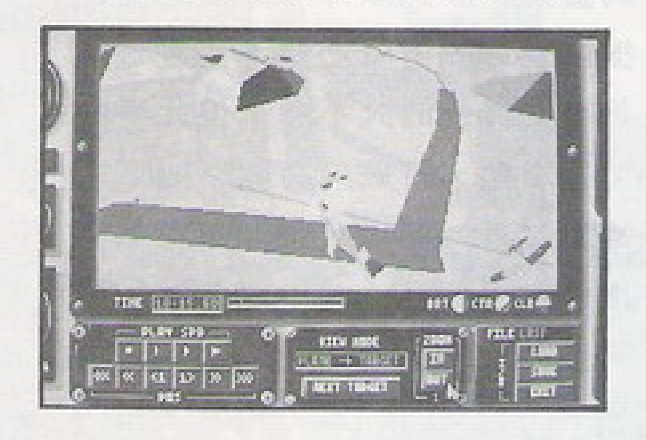
而且每一台飛機的儀表板配置都不一樣，全是考據眞實飛機儀表板而設計的。各飛機的外觀以及外部景觀造景也都別具用心，雖然各式飛機是以幾何向量圖形顯示，但是其眞實感卻比其他模擬類遊戲略勝一籌（這一點玩家可從圖片中清楚見到），飛機外體還都適切的輔以迷彩塗裝，讓你在生死一線的空中戰爭裡不忘拉風一下。

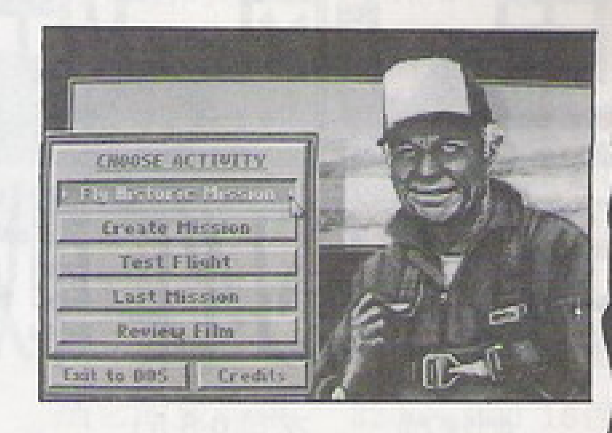
本遊戲另一個特色就是提供了頗爲實用的敵機觀點視窗，只



要在鎖定敵機後，敵機的一切動態就完全掌握在你螢幕上的小視窗中了，此時將會看到敵機的航向、速度以及高度等各種資料。另外擊中敵機使其受創、起火、墜機的情形也會在螢幕視窗上顯示出來。如果你不想使用敵機觀點輔助視窗，遊戲在搜尋敵機上另外也有另一個頗爲窩心、方便的設計，即以一個X型的游標來顯示敵機的方位，而不須操控各個觀點功能鍵來搜尋敵蹤，此功能對於常在空中打轉找不著敵機的新手想必特別有用。同時在遊戲中，葉格將軍也會隨時以小視窗方式出現，爲你做確實的飛行指導及建議。

遊戲除了提供固有的三大戰場、數十項任務外，也提供了簡單易懂的設計任務功能，在這種功能下，你將可以把各個不同時期的飛機抓到一起互較長短，或是試驗看看利用一台F-4幽靈式戰鬥機到底能夠打下幾台二次世界大戰時的空中堡壘。或者你也可以將二次世界大戰時的P-51野馬式戰鬥機與米格21柴把式戰鬥

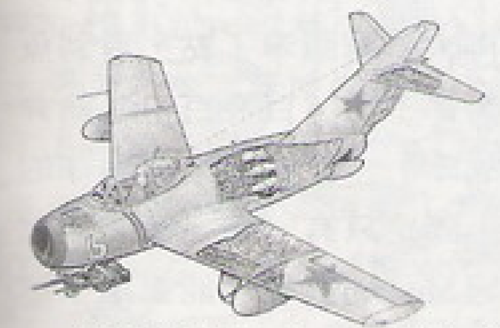





機互相較勁看是噴射戰鬥機厲害或是螺旋槳飛機靈巧。飛機模擬迷可以一次把不同時期的各式飛機性能詳加比較、研究出一套心得；剛剛接觸飛行模擬的玩者也能由此對各式熱門的飛機有一個概略的了解，並從中領會其他類型遊戲享受不到的樂趣。若是你眞的想不開甚至可以心一橫，用一架戰機抵擋十五架戰機試試看一夫當關萬夫莫敵的滋味。

遊戲中設計了極爲精細的錄影帶回顧功能，除提供各種角度的觀察點外，也相對的提供了立體方盒的戰術觀察功能，可讓你以3D立體的觀點觀察戰鬥的進行。遊戲進行時可以隨時切換進入錄影帶回顧，並且自動爲你記錄最後幾分鐘的戰況，以供隨時檢討改進之用。

## MIG 15 柴把式戰鬥機



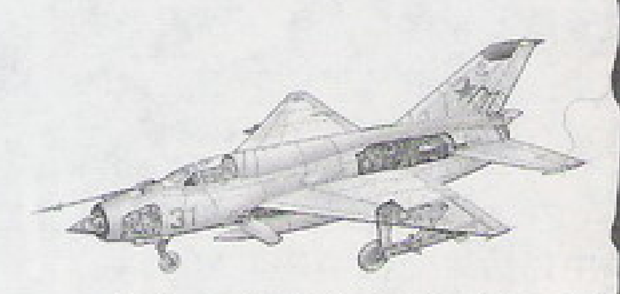
米格15柴把式戰鬥機在韓戰時期在爬昇力以及火力上都比當時的對手F-86軍刀機來得優秀，配備有兩門二十三公釐以及一門三十公釐機炮具有極强的破壞力。其迴轉性以及速度在當時算來是非常優秀的。

## F-4 幽靈式戰鬥機



幽靈式戰鬥機是美軍在越戰時期的主力機種，其堅强的戰鬥能力，以及機上的精密雷達使美軍在越南戰場上的掃蕩任務無往不利。

## MIG 21 魚床式戰鬥機



MIG 21以其特殊的三角翼造型使其在速度及機翼負荷上取得良好的平衡，這些優異的性能使得它在越戰中佔盡了便宜。雖然它也配備有飛彈，但因其雷達的精確性不佳，所以飛彈的命中率並不高。

# 電腦遊戲精品回顧

## 無聲的作戰－現代潛艇遊戲回顧

聲納接觸，　方位0-8-5」「潛入變溫層」「又有聲納接觸，方位0-9-8…機械噪音，對方魚雷管正在充水」「通知魚雷室開始充水，轉向0-9-2」「又是機械噪音，有二枚魚雷過來了」「左滿舵，緊急下潛，放出噪音誘導器，送二枚魚雷給那隻混蛋潛艇」「一號魚雷發射，三號魚雷發射」「全速右轉，再放出一枚噪音誘導器，停！」…「爆炸聲，我們打中它了」全艦響起一陣歡呼。

寫到這裡，我想大家一定知道今天主題是什麼。趕快介紹這次的主角：688 攻擊潛艇（以下簡稱 688）和紅色風暴。

細數潛艇模擬遊戲不在少數，從早期 Apple 上的「潛航」一直到今天的紅色風暴、死亡潛航 II，都是菁英級的作品。其中模擬現代潛艦最叫好叫座的二款就是 688 和紅色風暴。雖然它們模擬對象差不多，但方向和精髓卻大不相同。 688 著重在聲光效果的營造，而紅色風暴則強調戰術運用。但遊戲過程中緊張刺激的感覺是一樣的。

先來談談 688 攻擊潛艇，遊戲中你扮演一位船長，卻可以〝介入〞各部門，去操作那些精密的儀器。你可以到聲納室聽聽敵艦發出的聲音，分析到底是那一型的船艦，心血來潮還可以放幾聲主動聲納（如果你認為吃幾顆魚雷is fun）、放出一根尾巴（拖曳式聲納，小心！很容易〝折斷〞的）；到魚雷室裝填彈藥（當苦力！？）、遙控魚雷打〝水雞〞；升潛望鏡看看敵艦中彈受創，船員紛紛跳海棄船（太誇張了）的精采畫面，哇！令人大呼過癮。

音效更是誇張，從各式船艦發出的噪音（可從聲納分析儀中聽到）、發射魚雷、飛彈的巨大水壓聲，到敵艦的爆炸聲，全是 real sound 錄下來的聲音（就差沒有改變深度時的船殼膨脹聲），配上開頭駭人的主題音樂，真是把作戰時的緊張氣氛烘托得淋漓盡致。除此以外，更創先例的提供Modem對戰功能，在當時雖然有Modem的人不多，但此舉仍引起震憾，打破只有戰略遊戲才能用Modem的〝神話〞。遊戲中提供十個任務，其中筆者認為最緊張刺激的，就是〝地中海驚魂〞，由於雙方的實力相當，稍一不慎，就有可能葬身海底，尤其是用Modem對打的時候，敵暗我亦暗，在一切無知的情況下，要逮到對方的〝小尾巴〞可不是件容易的事。我就曾和朋友對戰三個小時，還是靠著對方一個錯誤的左轉，才僥倖獲勝。

潛艇作戰最需要的耐心和細心，在 688 中更是如此。一次完美的擊沉紀錄，往往是長時間的等待及冷靜的思考換來的。

隱密性是潛艇作戰的最大籌碼， 688 在此點上著墨不少，像升起潛望鏡被對方偵測到的機會大增；濫用主動聲納的下場是引來一大堆魚雷和深水炸彈；使用側速（ FLANK ）或倒車（ REVERSE ）作快速增減速時，會造成渦凹（ CAVITAIION ），產生大量噪音；高速時急轉彎會形成一瞬間真空，造成擾流，藉以吸引魚雷；還有變溫層對聲波傳導的影響（註一）。正因為考慮的狀況多，玩起來格外的刺激，相對的，你必須付出加倍的注意才能周全的考慮各種情況。

對了，在 688 中， Los Angeles 級的潛艇還裝有〝輪廓影像系統〞，能把你周圍的海底地形輪廓打到顯示幕上，讓你避免撞上海底，在海溝航行時最是好用，是一個相當新奇的〝發明〞。

拉拉雜雜的講了一堆優點，我們來看看它的缺點。首先，雖然宣稱支援 AD-LIB ，但從頭到尾只有片頭有 AD-LIB 音樂，其餘一律由speaker發聲（相同的情形也發生在同一時期的遊戲上）。然後，艦上的一切事務得自己全部承擔，雖然支援 Mouse ，但在各部門間跳來跳去，手指抽筋不算，桌面都被磨光了一大塊。

再來，電腦笨了點，看到魚雷來閃都不閃，百發百中（除非魚雷故障）。而且敵人追擊你的戰術，固定只有一種－衝刺漂流，不過Modem對戰功能彌補了這個缺點。最後，武器並不真實，且種類太少，像魚雷性能好得離譜（我曾看過 Mark-48 以71節〝超高速〞追擊敵艦），拖曳式聲納輕輕一轉就 Lost，沒有戰斧飛彈（ TASM ）和刺蝟炮等，是最大敗筆。當然瑕不掩瑜， 688 攻擊潛艇仍是經典級的作品。

和著名戰爭小說同名的紅色風暴維持了 Microprose 的一貫水準一模擬度極高，封其爲當今最佳潛艇模擬遊戲並不爲過。比起 688 ，紅色風暴算是較後期的作品，但是二者模擬的方向不同（688 重聲光效果，紅色風暴重戰術），要說孰優孰劣，實在難有一個定論，不過筆者個人認爲紅色風暴模擬較眞實，且武器種類完備，較 688 更爲上乘。

紅色風暴的歷史背景我就不多說了，有興趣的人可以買本同名小說翻翻。紅色風暴不同於其他的模擬遊戲，它强調的不是耀眼華麗畫面，所以只留下了 2D 作戰管制中心的顯示幕（我第一次見到時還以爲是戰略遊戲）。或許你以爲：「什麼？一個只有一張顯示幕加上一些雜亂線條的遊戲？不屑玩！！」，那你就大錯特錯了。玩它所需的智慧，絕不亞於Falcon 3.0 ，當然囉！樂趣也絕不遜色。

在遊戲中，你是一位美國潛艇艦長（奇怪，爲什麼從沒見過專門扮演〝聲納手〞或〝舵手〞一類的遊戲），滿腔愛國熱誠在戰爭中終於有表現的機會，擊潰蘇聯海軍更是你的夢想。廢話少說，讓我們趕快來看看它的優缺點。

不用說，模擬度高是一定的，但到底高到什麼樣程度呢？除了 688 擁有的優點外，它對變溫層影響的模擬更爲眞實，甚至在不同水域中變溫層深度亦不同（有時還會消失）；加入了〝冰山〞，雖然冰山下是潛艇的天堂，但拿潛艇撞冰山，會有什麼結果，不用我說你也知道；潛艇性能更爲眞實：例如你不可能在 6 節的速度下來一個急彎把魚雷甩掉，潛艇也不再〝耐打〞（在實戰級中，正面吃一枚魚雷就足以要你的命）。

對聲納的性能發揮得無話可說，不論冰山、淺灘、變溫層、本身引擎的噪音，甚至海中生物，都會影響聲納偵測的品質。

武器種類繁多，各有各的用途和優缺點，如我方擁有 Mark 48型魚雷、 UMG 魚叉彈飛、 T-ASM戰斧飛彈、海矛飛彈及刺針飛彈（反潛機的剋星，由桅桿發射），敵人的刺螨彈、反潛火箭、 SS-N-16 反潛飛彈等，最棒的還是敵我雙方的聲納追逐戰：當你以靜音航行、睜大眼睛注意顯示幕上任何敵艦的蹤跡。突然，左舷出現二枚魚雷，一個急轉彎遁入變溫層，竟然發現對方就在你後面……。諸如此類情況屢見不鮮，還有看著代表敵艦的小點一個個消失，那種快感不是其他遊戲能給你的。

唉呀！我又忘了介紹一個十分特別的功能一 Review回顧。你可以從頭觀看整場戰役的過程，好好反省得與失，是個相當不錯的 idea，只是太簡陋，不過只能從頭看到尾，沒有像紅男士的錄放影機的功能，甚是可惜。

要挑紅色風暴的毛病，畫面是它的致命傷。 320 × 200 16色的畫面上雜亂的放著一些數字及幾何圖形，實在是〝爛斃了〞，而且沒有提供Modem對打的功能。除此二點外，紅色風暴算得上是一個無懈可擊的遊戲一不論從模擬或戰術遊戲的觀點看，不玩可惜啊！

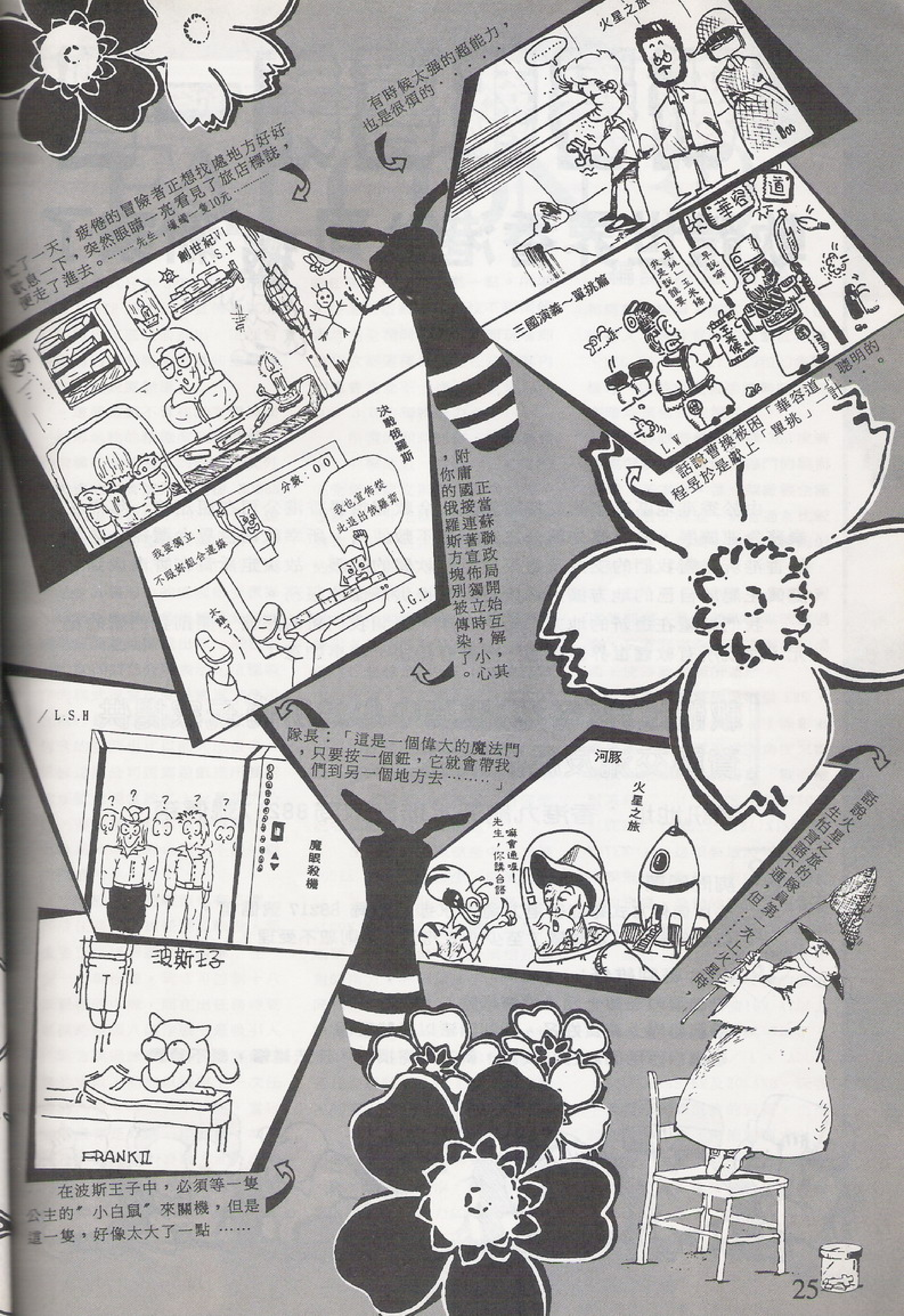
縱觀 688 攻擊潛艇和紅色風暴，都是十分出色的潛艇模擬遊戲，走筆至此，心中感慨油然而生，他們能，爲什麼我們不能？希望有志人士趕快投入這片仍然荒蕪的園地，讓眞正屬於中國人的模擬遊戲早日誕生。




／ Kevin Jong



電玩短路
魔法師是RPG GAME中很重要的角色，尤其法術攻擊中更是攻擊主力，但是使用久了，難免會有一些病變………
所謂的魔法飛彈，如在現場觀看的話，就是此這般啊！！
Fire! Fire!
Super Magic!
洪荒帝國中，需要炸藥炸下巨岩來壓死暴龍，想不到卻………
洪荒帝國
不會均衡一下嗎？
爽
幽靈騎士
太棒了！我終於完成了！
人造人1號
索斯王到處去盜取騎士屍首，原來是爲了他更偉大的陰謀……
人類對火星上的機器仍一無所知，冒險者自然成爲最佳的試驗品………
火星之旅
我發誓，不知道這是電椅！
三國時代，孔明七擒孟
，孔明爲了教訓孟獲，於是
一擒都作了記號，如今……
吞食天地
我的本名叫「孟獲」，又名「北斗神拳」



了一天，疲倦的冒險者正想找處地方好好歇息一下，突然眼睛一亮看見了旅店標誌，便走了進去。……先生，櫃檯一隻10元……
創世紀VI
/ L.S.H
有時候太強的超能力，也是很煩的……
火星之旅
三國演義～單挑篇
早說嘛！
「單挑」王朱楊我是被誰害
華容
道
L.W
話說曹操被困「華容道」，一計不成，程昱於是獻上「單挑」，聰明的。
決戰俄羅斯
分數：00
我也宣佈從此退出俄羅斯
我要獨立，不服從組合連線
太難了……
J.G.L
正當蘇聯政局開始互解，附庸國接連著宣佈獨立時，小心其你的俄羅斯方塊別被傳染了。
/ L.S.H
隊長：「這是一個偉大的魔法門，只要按一個鈕，它就會帶我們到另一個地方去……」
魔眼殺機
河豚
火星之旅
先生，你講台語
話說火星之旅的隊員生怕言語不通，但第一次上火星時……
波斯王子
FRANK II
在波斯王子中，必須等一隻公主的〝小白鼠〞來關機，但是這一隻，好像太大了一點 ……




# 新春報喜第一響

## 軟體世界香港公司搬新家了

由於香港地區玩家的支持與愛護，令軟體世界香港公司在短短的一年內，業務急速擴展，使得原先辦公之寫字樓不敷使用。所幸軟體世界台灣總公司鑑於香港玩家對我們的支持及對平價原版軟體的維護，故決定斥資在香港找到一處眞正屬於自己的地方擴大爲所有玩家提供最佳的服務。

我們希望在這新的地方、新的一年，展開我們新的服務，開創我們新的紀元，並祝所有軟體世界愛護者－－新春愉快　萬事如意！

### 軟體世界(香港)服務中心爲所有玩家提供資訊交流及維修服務

通訊地址：香港九龍深水埗郵政局88217號信箱

**詢問問題:**

◎以信件方式寄到香港九龍深水埗郵政局 88217 號信箱。

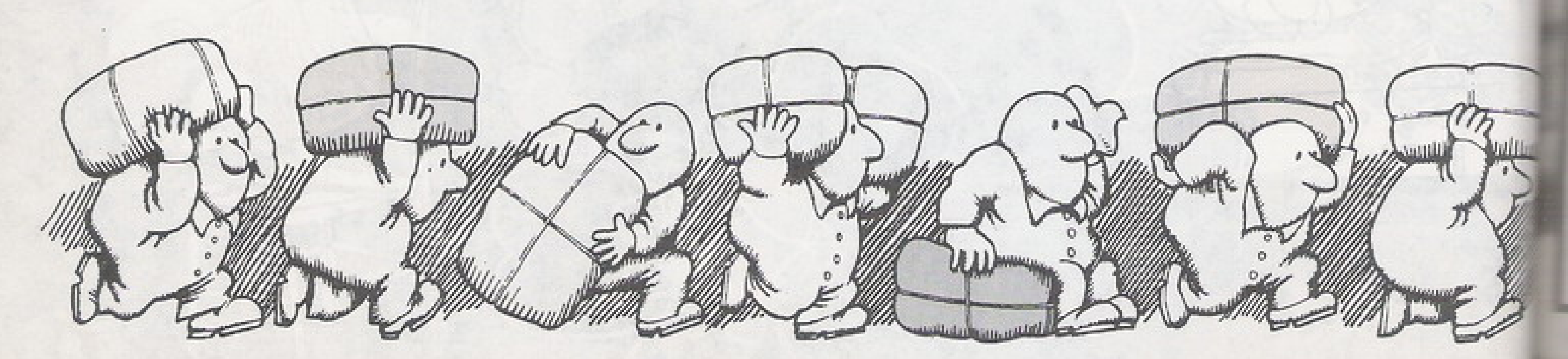
◎必須附上足額郵票（至少 0.8 元），否則恕不受理。

**磁片寄回維修:**

◎必須附回郵十元（港幣紙鈔）。

◎務必附上真實姓名，否則無法以掛號寄回。

◎請自行用硬盒包裝妥當，倘若郵寄損毀，無法維修，概不負責。



# 遨遊蒼穹—
# FALCON 3.0™

編譯／廖國榮

在去年九月中 SPECTRUM HOLOBYTE 公司正式宣佈FALCON 3.0 將於年底之前推出。這個曾得過獎的遊戲將使眞實的空戰情景在PC上表露無遺。

這個遊戲不管在3D立體畫面、地形地物的精確度及戰鬥場面的架構都有相當高的評價。此外如戰機的眞實造形及支援 MODEN 的功能也都使得 FALCON 3.0 遠遠勝過其他的空戰模擬遊戲。

SPECTRUM HOLOBYTE的這個作品在3D畫面上的處理倍受讚揚，因爲這些畫面是根據眞實的地圖毫無偏差地顯現出來。SPECTRUM HOLOBYTE公司表示，這種製作的模式還曾經受美國軍方應用在飛行員的模擬器上，而任務所包含的空間也比以前大出很多。根據這家公司透露遊戲裡所囊括的面積竟相當於二十七萬平方公哩，而三個任務區域和科威特、巴拿馬及以色列也都有不同的戰鬥內容。

至於任務的類型也有三種：即時任務、訓練任務及戰役，而後者正是這個遊戲的精華所在。在一場戰役裡，玩者可控制十八架戰機的中隊，而在出任務時更可同時帶領八架作戰。最吸引人的地方莫過於電腦會自動評估任務的成敗，而加以決定下一次任務的內容。舉個例子來說，當玩者的目標是炸燬一座橋樑，如果任務失敗則會引發敵方武力通過橋樑，並打擊我方的目標。當然，假如任務成功的話，則下一次的任務就可能會輕鬆一點。所以，在這個遊戲裡根本找不到兩個內容完全相同的任務，而玩者即使每次都選擇相同的任務，其內容也會完全不一樣。這就是FALCON 3.0 的獨特魅力。

所謂的即時任務，也就是相當於射擊遊戲。在執行任務之前完全無法建立策略性編輯功能，也就是一升空就有許多無數的敵機來 K 你，而你的分數則依擊落的架數來評定。

在訓練任務方面，該遊戲也提供自由編輯功能，以便讓玩者練習各種不同的戰術。例如，電腦可能會設定四架F-16去攻打敵方的機場，但是執行任務時可能會有許多MIG-29來攔截。玩者可以自由設定導航點或增加戰機數量，不斷地測試多種不同的攻擊方法，這樣的不斷練習，將促使玩者掌握靈活的戰術運用。

在以往的空戰模擬中，支援 MODEN 的遊戲相當少，即使有的話，其限制也非常多。但是在FALCON 3.0 裡，則突破了以往的瓶頸。玩者不但可以扮演相互敵對的兩方，亦可以攜手合作，共同執行任務。另外，該公司打算於明年推出的AVENGER A10，也可以和 FALCON 3.0 相容，讓玩者分別駕駛 F16 和 A10 比肩作戰，帥吧！

如果您認爲以往的空戰模擬因敵方太弱而無法滿足你的慾望，你會被 K 得很慘。敵方不但擁有各式的防空武力如 SAM、 AAA 和肩射型飛彈，而其空中武力也很嚇人，總計有HIND攻擊直昇機、MIG-21、23、27、29和幻象戰機等，這些冷血殺手將無時無刻在暗地裡偷偷地鎖定你。

此外該遊戲的特殊 360 度廣角視野功能也有助於纏鬥的戰術運用。基本上，當一架敵機企圖鎖定玩者的時候，玩者通常比較處於劣勢，因爲一般的模擬遊戲只能切換四種觀點——前、後、左、右。而 FALCON 3.0 正針對這個問題，將以前的缺點改進過來，其視野完全涵蓋了機身的周圍，使得敵機無所遁形。

如果您的電腦還附裝 EMS，那麼，你將可享受到 VCR 錄影重播畫面，這一種可從多角度來觀察飛行紀錄的功能稱爲「戰術檢討系統」（TACTS，TACTICAL AIRCREW COMBAT TRAINING SYSTEM）。這項裝置將可錄下每一架飛機的動作，包括每一顆射出的飛彈、飛機的路徑及遭擊落任何一架飛機。

雖然 FALCON 3.0 有這麼多特殊功能，但是它對硬體的要求並不嚴苛，只要具備IBM AT以上，VGA 或 EGA 顯示器就可以了；至於音效則支援PS／1、ADLIB、SOUNDBLASTER及ROLAND。玩者不但可享受到眞實的音質，也可聽到模擬語音（需備聲霸卡）。以如此「簡陋」的配備就可以欣賞到一流的影像聲光效果，你說，值不值回票價？

# 警察故事作者訪談

編譯／鳥人

事情發生在那天晚上——一個開著偷來的車子的傢伙，我試著攔下他，但沒有辦法。只好死命追逐著，這傢伙竟然在市區中以時速將近90公里速度奔馳！

他在一個十字路口緊急煞車。當時我在他車子的右後方，然後他手中拿著一個大酒瓶搖搖晃晃的走了過來，在我還沒來得及離開車子時，他敲破了我的汽車擋風玻璃，再朝我走來準備把我給 over 掉。就在那時他的車子引擎發出了很大的怪聲，他發瘋似的跑回車子想使它停止下來，趁這個時候我趕快離開車子！

我們互相開火，我也還擊了！我已不太記得當時的情況了，只記得他朝贓車後方跑去，然後聽到一聲槍響。他企圖開槍打開另一部車子的車鎖，結果沒成功，他跳上車頂逃跑了。過一陣子警察伙伴們到達時，發現車子上方有大量的血跡——那時才知道他被我開槍射中。

他逃過好幾條街到達一家超市的前面，攔下一輛車逃走。隔天他以意外傷害的名義到醫院治療，我得到報案後火速抵達。每一幕的景象都像慢動作一樣深印我腦海中，我知道在那幾秒鐘我已和死神打招呼。我只擔心一件事，會不會有一顆子彈穿過我的腦袋？在像如此的事件結束後，總是會看心理醫生，看是否沒事可回到工作崗位上去。心理醫生說我沒事，所以我又再度回去工作了。

過些時候，在一次的追捕犯人過程中，他大約是23歲左右的小伙子。這小子在等候轉送到別的監獄時，他告訴另一名犯人，他有一個脫逃的計畫，在二審的過程中他就可以找到機會溜走。結果在我還沒出庭作證時，他逃走了！那時不管我去那裡，身上一定帶著槍。兩年後，他在佛羅里達被警方捉到。

Jim Walls 以此在 Sierra 公司裡，從1987年就開始設計警察故事的腳本。他的遊戲總是如此地傑出，就如藉著幻想支配寫實主義的電影作風一樣。最近的一個作品——警察故事3，就是以此爲腳本所創作的。

Q：我們知道你花了將近15年在執行法律上，除此之外我們對你所知並不多。

A：我蠻喜歡這樣的，其實我覺得我是個自私的傢伙，我總是讓自己看起來眞像那麼一回事，或許我生來如此吧！

Q：還有呢？

A：我喜歡戶外運動，如狩獵、釣魚、潛水等等。我已經有五個孩子了！四個已長大成人，最小的是17歲。我描述我自己像走在路中間的那種傢伙，我喜歡以自己的思考方式幻想一些事物，就因爲如此我惹了一些麻煩事。

Q：我們知道你在進入警察工作之前，曾做過其它的行業，那和你當警察時是否有何關聯呢？

A：過去我是光學儀器商，於7 年前加入加利福尼亞公路巡邏隊。以前我有許多不同的工作經驗，如貿易方面等等。那時我正是光學儀器商人時，偶然的一次機會我碰見了一位正要去加利福尼亞公路巡邏學院就讀的朋友。然後我們談了很久，知道他是如此著迷於當警察，以致於我也感興趣了。我決定了！我要的就是那種生活方式。在學院裡我的年紀算是最老的，在那裡很有趣，但也很苦。尤其是那最初的七個星期，簡直像地獄一樣，不過我還是渡過了。加利福尼亞公路巡邏學院的執行制度是世界上數一數二的。

Q：當你從外傷漸漸痊癒的同時，你正在寫警察故事1，那些過去的事件是否改變你的生活？

A：哦！我想沒有。大約一年之後，它或多或少的影響了我，我開始有焦慮性症狀出現，醫生說這是舊傷所引起的。它使我很難完成我的工作任務，就這樣子撐了一年多，我就退休了！

Q：當你離開時，Ken Williams 問你是否可把這經驗溶入遊戲的腳本，它是否眞的有幫助呢？

A：我想如果努力保持忙碌，投入工作那將是對遊戲最大的幫助。那時我所能做的就是靜下來思考並且付諸行動，它眞的對我在目前工作上幫助蠻大的。

Q：你是否認爲在遊戲中的現代警察能以一個正義者的身份維持社會所給予的工作嗎？

A：我想是的。在一個有限制

的方式之下，遊戲過程中你必須循著嚴格的警察程序完成遊戲。我盡量使它做得最好，讓它更眞實，或許我的記憶中的事沒有辦法完全表現在遊戲中，當然現在的每一個遊戲都盡量眞實化了。

Q：警察故事是熱門的一系列遊戲，甚至警察同仁們也是非常喜歡，是否它眞的如此受歡迎？

A：嗯！警察故事是第一個極具眞實性的遊戲。在那時侯幾乎每一個遊戲都是一場幻想的遊戲。我想放置在遊戲裡的確實性和眞實性的確做得很成功。

Q：幾年前，你花了一些時間做出像警察故事這樣令人驚訝的遊戲。而是什麼因素使得你再度創作像 Iceman 這樣子的遊戲呢？

A：我做警察故事系列的遊戲，那是因我有執行法律任務的經驗，所以創作起來比較得心應手。我想我只是要使自己再創造出一些完全不同的東西出來吧！

Q：嗯！我們如果往回看的話，你是否有得到什麼經驗？

A：我喜歡有挑戰性的東西，潛水艇是一種毀滅性的東西，我不想把它隨便放在另一個遊戲上。因爲我對潛水艇的事不大了解，所以我必須做一些研究。我和一些曾經在核子方面工作的人討論過，他們給予我許多我想知道的消息。遊戲故事本身是簡單的，但研究和搜集資料卻必須大費周章。

Q：我們曾經看過警察故事 3 的一些畫面，它的藝術層次比前二集有不同樣的感覺，是不是呢？

A：哦，是的！完全不同。在這個遊戲中新的 parserless 界面是其中一種最大的不同處。意思就是指你必須發現不同點在何處，再去思考每一件有關以往你設計遊戲的重點。但是這種界面是比其它種類複雜得多了！它給你一種非常眞實的感覺如果你不會困難於輸入字句方面的話，眞的！它有很眞實的人工智慧。

Q：說到眞實性，有一些警察故事 3 的評語－－說到它是很眞實的，在一些遊戲當中或許有一些殘忍。你覺得這樣子說對嗎？

A：殘忍？我想在遊戲中可能有些殘忍，但那正可指出現實的社會中也有過之而無不及。這些眞實的事件即使你不願去想它，我們的外在世界上它還是照常的發生。它不是意謂著我們提倡殘忍之道，事實上遊戲非常反對暴力和犯罪，像早先的兩個遊戲一樣。遊戲是眞實的，它的創作來源也是現實世界。在製作工具上已經有了高解析度的繪圖方法，而你的心情能與音樂和聲音一起創造出更好的寫實作風。我想，那應是一個很棒的遊戲。

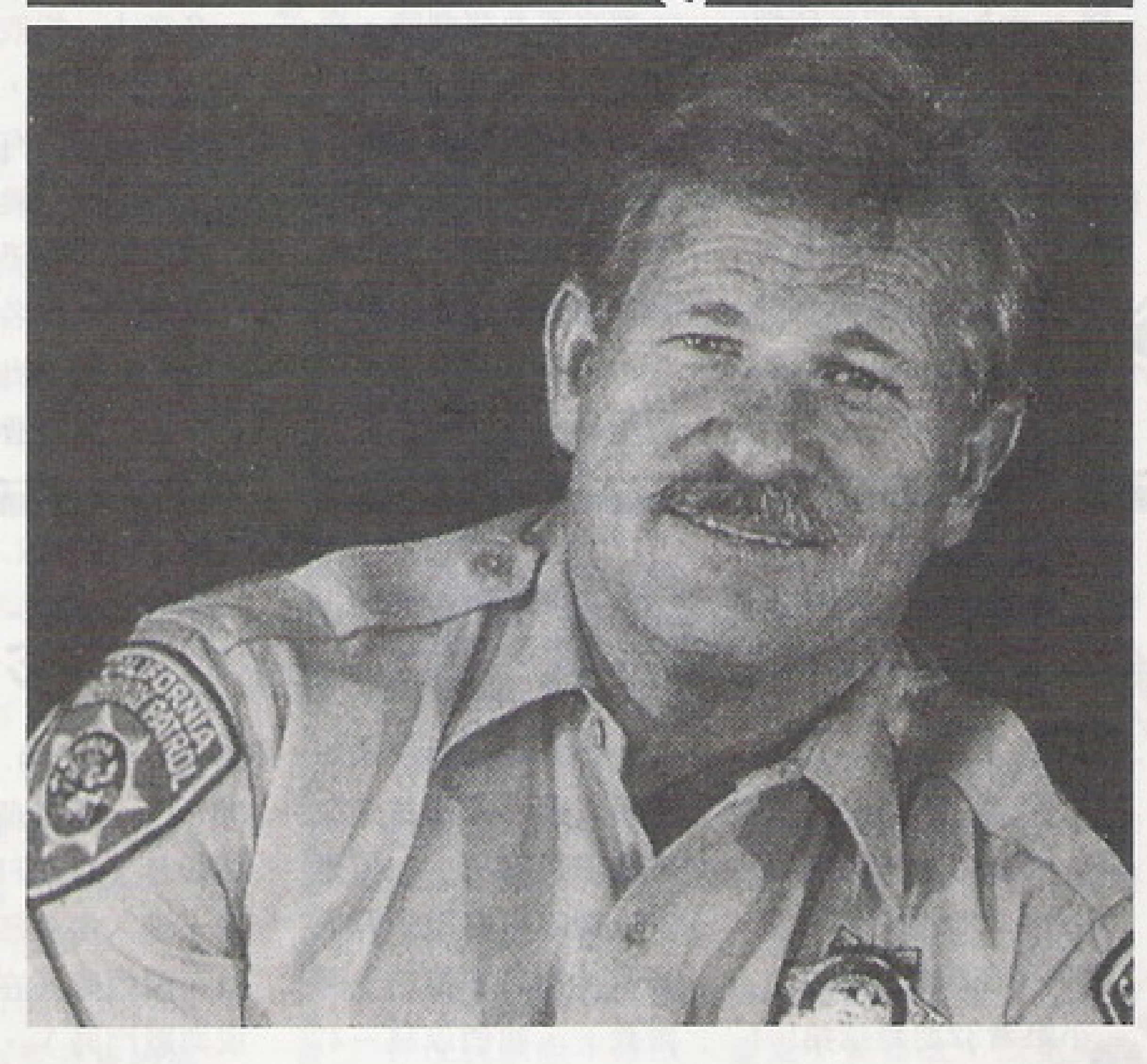
Q：Jim Walls 已和警察故事系列遊戲齊名了，接下來有什麼創作計劃呢？

A：我試著保留一貫的風格，讓警察故事 3 能夠延伸出另一個警察故事 4，事實上我已著手進行了！至於其它的事就看到時的應變了，我可能會提出某些計劃哦！（大笑！）

Q：例如：Iceman 2 嗎？

A：哦！那是一個未知數了！

POLICE QUEST






# 攻略小秘技 PART II

／T.Y.S.

拜讀了軟體世界第26期波斯王子攻略小秘技一文，對於文中所提到的各種小技巧十分佩服，想必作者是花了一番心血研究出來的。不過，筆者也有一些小小的攻略心得，比文中所提及之方法更簡單、迅速，爲拯救各位玩家於水深火熱的廝殺中，故提出下文的祕技，尙祈各位先進不吝指教。

*一、第六關快速過關法*

第六關的胖子衛士固然較爲難纏，但筆者很自誇的說一句：解決他並不困難！通過落下的木板後，進入戰鬥狀態下，先求自保，只要胖子一揮劍，便按7鍵兩、三下王子便會揮劍防禦，跟著再伺機按SHIFT鍵兩、三下。運氣夠好的話，胖子便會中上一劍，即使沒刺中胖子，王子也能抵擋住胖子的攻擊，如此不出幾個回合，胖子便會慘死在王子的劍下了。依我的看法，胖子只不過是在與王子鬥劍時，多支持幾回合罷了，稱不上是厲害角色！

*二、打敗第八關第一名衛士的方法*

誠如文中所述，第八關的第一名衛士屬於「自衛型」，絕不主動出手。如依照傳統戰法，王子向衛士前進一步，還來不及揮劍時，衛士已朝王子身上招呼了一劍，敵人以逸待勞，王子不動作，衛士絕不動作，想要解決該名衛士確實要費一番手腳。

文中也提到了一個破解該名衛士防禦的方法，不過此辦法似乎太過於困難，對筆者這種腦筋遲鈍、手指不靈活者不太適合，更何況文中所提的辦法，要求必須十分熟練，但不幸的是筆者最欠缺的就是練功的耐心。如果使用如下的方法，可使與筆者相同欠缺耐心的玩家，幫助該名衛士早登極樂！

1.不要貿然向前接近該名衛士，採取主動只會遭到攻擊，連還手之餘地都沒有。

2.不斷地按7鍵作防禦的劍招，在王子的挑逗之下，該名衛士會耐不住性子出手。這時請諸玩家看準那電光石水的一刻，迅速的連按SHIFT鍵，使出「獨孤九劍」。

3.如果各位玩家眞的和筆者一樣笨，使出的劍招全被該名衛士擋了回來，先不要氣餒，看看王子的腳下。在王子使出「獨孤九劍」的那一刻，即使未刺中敵人，被衛士擋下來，王子也向前踏了一小步。（相對地敵人便是退了一小步。）如此幾回合下來，即使沒能刺死衛士，他也會被逼至後面的斷崖，墜崖遭萬劍穿身而死。

簡單的說，在第八關處把握一個原則－絕不主動出手，誘使對方出手後，加以刺殺或逼其落崖。希望這個小方法能提供各位一個縮短時間的方法。畢竟，時間不管對我們或是遊戲中的王子都是很重要的。

# 浩劫餘生物品修改法補遺

／鑽洞機

當在下，敝人，小弟我看了32期的雜誌後，發現了一個地方遺漏了，什麼地方遺漏了呢？現在請各位先生、小姐看32期雜誌第104頁浩劫餘生物品修改法的第二行「或因爲彈藥短缺才可使用」，但是本人卻忘了寫出子彈的修改（指這把槍的子彈數量），我們以AK－47爲例：0B　00　00　00　00　00，第二個00爲子彈數量，可改FF＝ 255發，進入遊戲後，這把槍可能故障（在戰鬥中或非戰鬥時），用故障排除指令即可。另外，在射擊時用點放，切記！！




# F-117A 夜鷹 隱形戰鬥機修改篇

/Huang Yu Ha

首先進入 ROSTER.FIL F117的儲存檔，這裡是記錄飛行員所有的資料，每個飛行員佔80byte，如圖第一位飛行員由第0002開始至0081，第二位由0082至0161，其它以此類推。

| 位址 | 意義 | 修改值 |
|---|---|---|
| $034 | 階級 | 01 1st Lt<br>02 Capt<br>03 Maj<br>04 Lt. Col<br>05 Col<br>06 B. Gen |
| $036 $038<br>$040 $042<br>$044 $046 | 各種勳章 | 最大值爲 FF |
| $056 $057 | 任務次數 | 最大值 E7 03 |
| $080 | 關係飛行員的存亡 | 00生存<br>01坐辦公桌<br>02死亡 |

# 魔戒少年—神奇冷凍術

/Alfred Wu

魔戒少年是一套相當好玩的角色扮演遊戲，不過其中的戰鬥場面很……呃……「恐怖」！即使隊伍裝備，人員都不差，但在一場大戰之後，總會有相當的損失。假如遇上不得不打，生命力及攻擊力又強的對手，那就要有犧牲隊員的心理準備了（例如守在布魯尼淺灘的Nazgul）。

在一次偶然的奇遇中，我學會一句凍結敵人的咒語，不僅使用次數不限，不耗生命點數，一次能凍結全部敵人，而且誰都能使用。你想學嗎？讓我告訴你，這句咒語是——存檔！

方法：當隊伍受到攻擊時，圖形指令選單會自行出現，這時，按[O]鍵拉下功能選單，再按[S]鍵儲存進度，再按[Q]鍵跳出遊戲。

在 Dos 下重新進入遊戲，載入剛才存的進度。你會發現剛才攻擊你的敵人全部靜止不動，趕快從他們身旁繞過去就是了。

使用這個方法時要注意兩件事：

（一）由於魔戒少年的戰鬥大半地點固定，所以使用後，「最好」不要再回來，否則你可能會被兩倍的敵人攻擊（我就有一次被十二隻半獸人追殺）。

（二）有些敵人不能用這個方法（比方守在巴克南路上的Nazgul）。除非你想嘗嘗被兩三隻戒靈追殺的滋味．．．．．．。




## 修改篇 /張復盛

吞食天地是一片很好的 RPG 遊戲，一出片時，我就買了一套回來玩。但是，有時候遊戲中會遇到一些戰力或智力較高的將軍，或者是軍隊裡有戰力或智力較低的將軍，所以常常吃到敗戰；於是本人請出了PC-TOOLS出來修改，你想知道如何修改嗎？嘿嘿！那就請你繼續看下去：

（一）找出 DAT.CMP 的檔案。

（二）用 FIND 的指令找出所要將軍的戰力和智力。

（三）找到之後，當然是修改你所想要的數目字。

注意：戰力在前，智力在後，而且輸入時，要以16進位的數目輸入，最大值是 FF （255）。

例如：司馬懿戰力 180 、智力 250 ，修改時要輸入 B4 FA ，然後就可以找到司馬懿的戰力和智力再把它改成 00 00，然後你就會發現有一個大白痴（司馬懿）正在和你作戰。

以上是本人所提供的方法，但是，我希望各位玩家能不修改，盡量不要修改，以免失去本遊戲的趣味。



/Chiou

# ▶讓 Lord British 成爲特別隊員◀

前幾期的軟體世界中，有人談到利用袋子裝入Lord British的方法，除了拿起袋子被認定爲偷竊行爲之外，Lord British也是太過於滑溜，一不注意可又溜回宮裡去也。使我不得不祭出法寶PC-Tools，恭請Lord British屈就探險隊伍，一訪Britannia大地民情民隱。

修改SAVEDATA子目錄裡的OBJLIST檔案：

(1) 將Sector 0，$ 271～273改成和Sector 0，$ 259～261一樣。

(2) 將7：496改爲加入Lord British之後的隊員人數。如原來已經有4名隊員，則7：496改爲05。（註：7代表sector，496代表位址）

(3) 將4：005改爲C0。

(4) 從7：480起記錄了探險隊隊員的「人物編號」，創世紀VI的世界裡一共有187個人物，詳細的人物編號表請參考附錄。7：480代表第一名隊員的編號，通常是01，表示第一名隊員是Avatar，7：481爲02，02代表Dupre。所以如果Lord British加入成爲第5個隊員，則將7：484改爲05。

(5) 將Lord British字串 4C 6F 72 64 20 42 72 69 74 69 73 68 00寫入以7：（M－1）×14＋256開始之地址中，其中M代表加入Lord British之後的隊員人數，如果M＝5則字串寫入以7：312開始之位址中。

(6) 將9：246改爲06。

說明：

(1) 表示Britannia世界187名人物的座標（位置），從0：259起每一名人物佔3個位址。（註1）

(2) 表示探險隊伍人數。佔一位址，最大可到0F，但若要操作方便則不要超過09。

(3) 表示人物的狀態，從4：001起每一人一個位址。如C0表示「隊員」，D0或70表示「死亡」，00表示「正常」。

(4) 表示隊員之人物編號，須以16進位表示。

(5) 表示隊員的名字。

(6) 表示隊員的戰備位置。02表示COMMAND，03表示FRONT，餘類推到07止。非隊員爲08。

以上修改的方法同樣可以加入187名人物中任何一位，若N表示新隊員之人物編號，M表示新隊伍之人數，則可以下列通式表示：

(1) 位置－0：N×3＋256或1：（N－86）×3＋2（displace ment的值介於0和511之間）起3個位址改爲和0：259～261相同。

(2) 將7：496改爲M。

(3) 將4：N改爲C0。

(4) 將7：M＋479改爲N。

(5) 將新隊員之名字寫入以7：（M－1）×14＋256起之位址中。

(6) 將9：N＋241改爲04。

187名人物之屬性位址可以表示爲：

(a) STR－4：N＋256（修改參考值2E）。

(b) DEX－5：N（2E）。

(c) INT－5：N＋256（2E）。

(d) LEVEL－7：N＋497或8：N－15(08)。

(e) EXP－6：N×2起2位址（00 19）。

(f) HEAL－7：N（E0

(g) MAGIC－9：N＋497或10：N－15（5C）。

(h) 風向－13：506北風00東北風01，順時鐘遞增至西北風07。

(i) 時間－13：499～500。

若不慎將重要人物（如Draxinusom）擊斃則無法使之復活，也無法完成攻略，下述的方法可使死而復活。

(1) 位置－同上所述。

(2) 狀態－4：N改為00。

(3) 人物外形－2：N×2起每人2位址，第一個為裝扮（職業），第二個為姿態（向南或向北），必須將死亡的裝扮（躺著），改為正常的裝扮，大魔怪改為6A 6D，小魔怪6B 10，馬AE 11，魔法師7A 25，其餘職業各有代號，可以80 25代替之。若改為99 2D代表職業為國王，則該人物具金剛不壞之身。（可稱為創世紀VI之無敵版吧！）

(4) HEAL－將00改為E0，位址同上所述。

*註1：*在下午4：00至7：00點之間，偶而Lord British之位置不在宮裡（33 71 06），而在00 00 05之處，此時無法立刻修改，只好等Lord回宮再行修改。

地點／人名

## 附錄：人物編號表

※算法為橫向坐標加上縱向坐標，再將其換算為16進位，例：Leodon即為110＋3＝113。

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 0 | Avatar | Dupre | Shamino | Iolo | Britain *Lord* | Britain *Nystul* | Britain *Geoffrey* | Britain *Tholden* | Britain *Sherry* | Britain *Chuckles* |
| 10 | Britain *Kenneth* | Britain *Nan* | Britain *Ariana* | Britain *Matt* | Britain *Anya* | Britain *Gwenneth* | Britain *Peyton* | Britain *Max* | Britain *Lazeena* | Britain *Fyodor* |
| 20 | Britain *Daver* | Britain *Efram* | Britain *Rufus* | Britain *Nema* | Britain *Cullen* | Britain *Tiberius* | Britain *Wilbur* | Britain *Arty* | Britain *Lynn* | Britain *Terri* |
| 30 | Britain *Kytyn* | Britain *Maldric* | Lycaeum *Mariah* | Lycaeum *Thariand* | Lycaeum *Ephemerides* | Lycaeum *Xiao* | Lycaeum *Dargoth* | Moon *Rob* | Moon *Aganar* | Moon *Manrel* |
| 40 | Moon *Penumbra* | Moon *Derydlus* | Jhelom *Zellivan* | Jhelom *Nomaan* | Jhelom *Starhelm* | Jhelom *Van Kellian* | Jhelom *Heftimus* | Jhelom *Lyssandra* | Jhelom *Culham* | Jhelom *Jerris* |
| 50 | Jhelom *Arvin* | Jhelom *Martin* | Jhelom *Peer* | Yew *Ben* | Yew *Le'nard* | Yew *Andrea* | Yew *Utomo* | Yew *Nicodemus* | Yew *Lenora* | Yew *Boskin* |
| 60 | Yew *Pridgarm* | Yew *Jaana* | Minoc *Isabella* | Minoc *Selganor* | Minoc *Tara* | Minoc *Gwenno* | Minoc *Julia* | Minoc *Michelle* | Minoc *Aaron* | Minoc *Dale* |
| 70 | Minoc *James* | Minoc *Trebor* | Minoc *Troy* | Minoc *Doris* | Trinsic *Sandy* | Trinsic *Whitsaber* | Trinsic *Lawrence* | Trinsic *Harold* | Trinsic *Brandon* | Trinsic *Immanvelle* |
| 80 | Trinsic *Tobatha* | Skara *Trenton* | Skara *Gideon* | Skara *Stivius* | Skara *Marta* | Skara *Yorl* | Skara *DeZana* | Skara *Horance* | Skara *Marney* | Skara *Fighter* |
| 90 | Skara *Quenton* | New *Antonio* | New *William* | New *Conor* | New *Charlotte* | New *Dunbar* | New *Kartrina* | New *Aurendir* | Paws *Patrick* | Paws *Thindle* |
| 100 | Pawa *Mortude* | Paws *Marissa* | Paws *Arbeth* | Paws *Grison* | Paws *Dorin* | Paws *Merideth* | Paws *Hendle* | Paws *Ubermon* | Paws *Timothy* | Paws *Dr.Cat* |
| 110 | Bucc *Fox* | Bucc *Elad* | Bucc *Leodon* | Bucc *Leonna* | Bucc *Budo* | Bucc *Homer* | Bucc *Johann* | Bucc *Shawn* | Bucc *Petroph* | Bucc *Enrik* |
| 120 | Bucc *Fentrissa* | Cove *Patient* | Cove *Patient* | Cove *Gertan* | Cove *Patient* | Cove *Sasha* | Cove *Ahrmaand* | Cove *Rudyom* | Sutek *Sutek* | Sutek *PMPY* |
| 130 | Blackthorn *Gorn* | Empath *Smith* | Britain *Zoltan* | Britain *Karina* | Britain *Dog* | Britain *Taynith* | Britain *Blaine* | Trinsic *Arturos* | Trinsic *Andreas* | Trinsic *Wanda* |
| 140 | Ant Mount *Sin'Vraal* | DaqqerIsle *Bonn* | Stonegate *Papa* | Stonegate *Mama* | Stonegate *Myles* | Empath *Glen* | Empath *Sylaina* | Empath *Stephanie* | Empath *Faren* | Empath *Zeke* |
| 150 | Empath *Eckhart* | Serpent *Gherick* | Serpent *Shubin* | Serpent *Amanda* | Serpent *Caradon* | Serpent *Morchella* | Serpent *DeHugh* | Serpent *Loubet* | Serpent *Koranade* | Serpent *Simon* |
| 160 | Serpent *Tessa* | Serpent *Seggallion* | Britain *Ioony* | Hythloth *Beh Leh* | Gargoyle *Bolesh* | Gargoyle *Caretaker* | Gargoyle *Draxinuson* | Gargoyle *Naxatilor* | Gargoyle *Valkadesh* | Gargoyle *Lensmaker* |
| 170 | Gargoyle *Snake_ch.* | Gargoyle *Scrafter* | Gargoyle *Healer* | Gargoyle *Weapon* | Gargoyle *Maker* | Gargoyle *Nash* | Gargoyle *Krill* | Empath *Mole-* | Empath *Sionnach* | Paws *Mandrake* |
| 180 | Yew *Sinjen* | Sewer *Phoenix* | Hythloth *John* | Sewer *Daros* | Shame *Ybarra* | Serpent *Sentri* | Britain *Linda* | | | |




# 鐵路大亨
## ——吸血大亨

/Chiou

鐵路大亨是一個十分令人著迷的策略性電腦遊戲，各方評價甚高，我也不必贅述。經我數天潛心經營，終於名揚四海，成就一方鐵路霸業。

在 100 ％難度的遊戲等級中，營運狀況即使勉强保持領先，但是要全部購併其他三家鐵路公司則很困難。例如：Robert Stephenson 便是一個很難纏的對手。所以，除了營運之外，在股票上的投資甚爲重要。操作股票的方法有好幾種，我來傳授一招很狠的。

遊戲一開始先蓋一條短程路線，不必花太多錢，把多餘的錢買某一家公司 2 ～ 3 次股票。等到下一個會計年度，如果景氣在正常以上，再舉債硬將該公司購併（不用擔心負債，操作股票要狠才有賺頭）。控制了該公司之後，首先把其鈔票全數轉移到你的金庫中，再逐次將該公司的股票賣掉一半，佯裝失去該公司的控制權。這時候該公司會貸款以期重新購入自己的股票。別猶豫，趕緊呼叫經紀人，再買入該公司的股票而獲得控制權。

當然，聰明的你會將讓該公司剛貸的鈔票全數取用，取完之後再賣，賣了再買。如果景氣愈好，則該公司貸款次數愈多，則閣下賺得愈多。如果該公司已經無力再貸款時，別忘了把股票全數脫手，慢慢等著該公司被利息拖垮而解散。把一部所得再大興土木，另一部份則尋找下一個目標。

20年左右便可當上總統或首相。帥吧！

# 魚雷加速鎖定法

先鎖定目標，再用◁或▷做滾翻，一直按著直到紅圈很接近目標爲止，如此可縮短鎖定一半時間甚至更多。

/Dragon

# 銀河飛將 II

/徐明瑋

繼銀河飛將之後，Origin公司又推出了另一鉅作——銀河飛將II，這個遊戲不但有一流的音樂和畫面以外，還有罕見的數位化語音，令我愛不釋手。在經過了幾天幾夜不眠不休的奮鬥下，我終於打到了最後一役，可是此戰役中所出現的隱形戰機忽隱忽現，非常令人頭痛。在經過了多次的奮鬥之後，終於發現了一祕招，供大家參考。

當你遇見隱形戰機時，趕緊打開通話系統，對他破口大罵，他便會腦羞成怒，而光明正大地跟你做一場決鬥了。





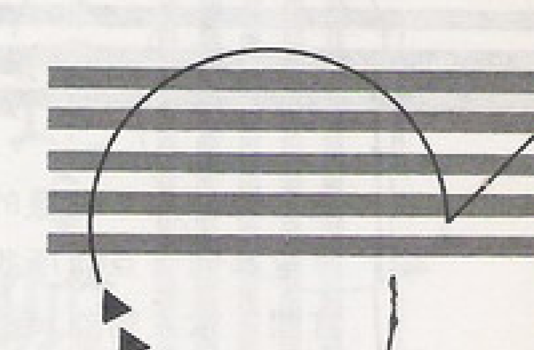


本期稿擠，鐵血傭兵完全攻略（二）、組合語言學與問暫停一次，敬請讀者察諒。



冰城傳奇Ⅲ——





／Steeler



# 攻略完結篇




（續）

屠魔者望著牆上的字唸道：「明亮的手，眞摯的手，你有6個夏天的月數。邪惡的手，黑暗的手，每隻手指有3種病痛。相反地，你保護的正是我愚昧滅亡的原因所在。」亞柏想了一會兒說道：「6個夏天的月數是18，5隻手指等於15種病痛；可是18和15不知代表什麼？」歐里根說：「大廳北面還有一個通道，或許在那兒就可得到答案。」

果然在走道盡頭發現一道兩個鑰匙孔的門，阿迪拉分別把左右兩支鑰匙放入，問道：「我該各旋轉幾圈，門才會打開呢？」衆人都無法回答，亞柏說：「右

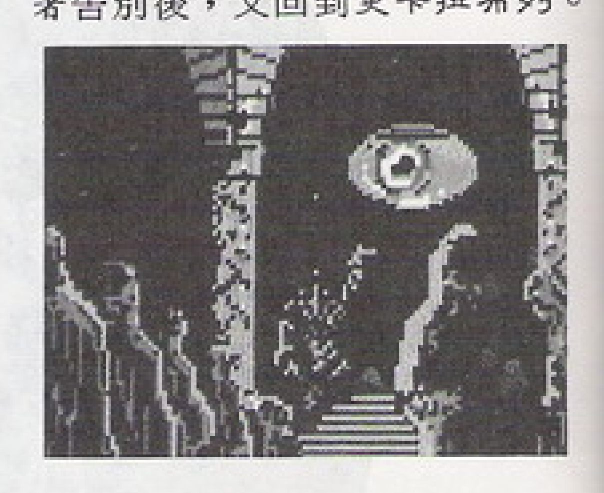
# 命運之賊

邊的轉18次，左邊的轉15次。」阿迪拉照著亞柏所說，果然將門打開，眾人對亞柏的機智不再懷疑了。

第一層並沒有太多麻煩，但是其他三層都充滿著油性物質，幸好摩洛里尼祭起從阿伯力亞學來的呼吸術，眾人才得以繼續前進。到了最後一層才遇到阿美克，他和眾人所想的完全不一樣，只見他萎靡地坐在一張大椅子上，臉上充滿著悲哀，雖然他的軀殼是個機器人，但是神情卻非常人性化，他祈求眾人，別用武力來解決事情，他又說：「斐羅菲斯特創造我，我也創造了一些同類與我作伴，斐羅菲斯特想阻止我，所以我把他殺了，這是為了生存所必須採取的手段，希望你們別傷害我。」

亞柏怕阿美克耍詐，緊緊握著寶劍，隨時聽候歐里根的手勢。其他隊員卻被阿美克誠摯的一番話所感動，接著阿美克又說：「你們所尋找的神器就放在牆角，我已經用不著了，你們拿去吧！」「對了！我發明了一樣法術，你們那一位戰士有興趣的，就隨我到密室裏來吧！」說完，他慢慢起身走向南邊的密室。亞柏自告奮勇，願意嘗試，得到歐里根的允許，亞柏立刻走入密室。

密室內，只見阿美克站在一部奇形怪狀的機器前，他見亞柏進來，神色凝重地說：「你仔細聽著，我用這部機器將法術帶入你的血液當中，你將成為一位地理師，你會因此失去一些戰士的技能，但是我保證你得到的絕對比失去的多，不過，我還是希望你考慮一下。」亞柏毫不猶豫的答應，在心中興奮的想著：「黃德先生，我就要成為一位偉大的地理師了。」阿美克從機器上拉出兩條管路，慎重地置於亞柏的肩膀上，然後按下幾個按紐，亞柏只覺得血液在翻騰、發熱，然後就失去知覺。等到亞柏醒過來時已經在傳送點了，大家與居處者告別後，又回到史卡拉布列。



## 塔那西亞 ● 黑色疤痕

從森林茂密的阿伯力亞、冰天雪地的吉力地亞、玫瑰風情的露森西亞到機器文明的凱內地亞。亞柏真不知下個任務又要去那裏了。老人說：「這次你們將派到終年不見天日的塔那西亞，各位要十分小心，這裏的人大部份都是小偷出身，狡猾得很，你們必須先找到他們的神—西度（S-ecadu），並說服他交出他的"斗篷"（Cloak）和"正義頭盔"（Helm of Justice）。



幾天後，隊伍出現在"黑色疤痕"城內的馬路上，奈迪亞說：「這個環境還眞像我小時候住的貧民區。」大夥還是先找到酒店喝酒解渴，另一方面探聽消息，奈迪亞先跟店主打聽，所得到的線索頗多，可是都毫無頭緒，付了一些費用後，得知西度在"無處之中"（In the Middle of Nowhere），到底那裏才是"無處之中"連店主也不曉得，不過他還是建議我們到陰影峽谷（Shadow Canyou）查查看。

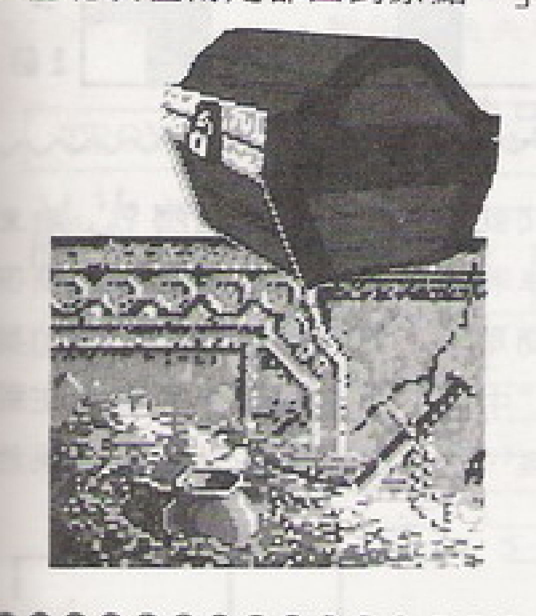
這也是目前所能得到的消息，大家出了酒店後便兵分兩路。摩洛里尼和剎莉亞到巫師公會學習新的法術—諸神的黃昏，其餘的人隨阿迪拉到吟遊詩人公會去，阿迪拉向一位老琴師學得一首新歌—詩人之盾。兩小時後，大夥又回到酒店來了。



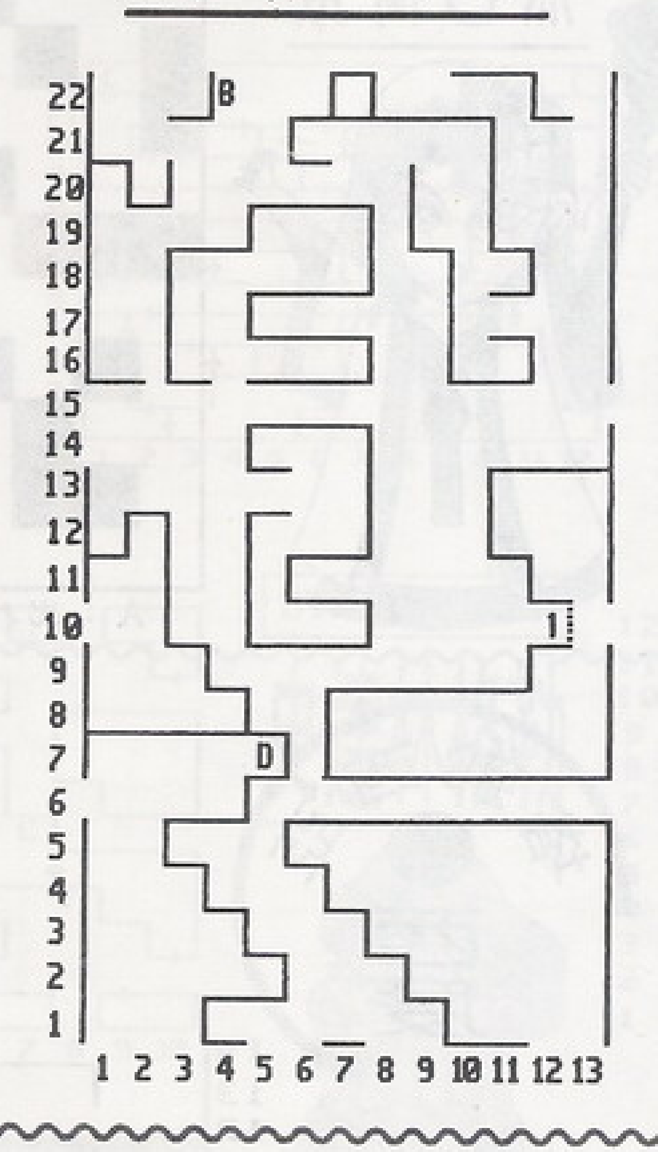
# 命運之賊




隔天，一大早就來到峽谷區，一路往南行，走了近兩個小時，又回到起始點，歐里根道：「看來有點奇怪，好像一個環一般，往北或往南走都回到原點。」



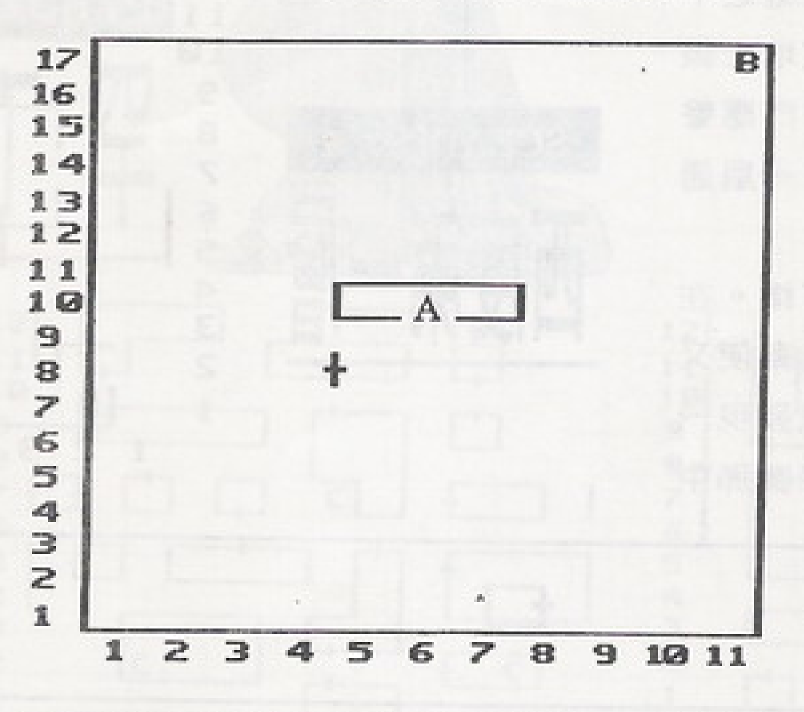
## SHADOW CANYON
## 陰影峽谷




阿迪拉說：「大家再仔細檢查路徑一次或許可找到些蛛絲馬跡。」亞柏在一處石壁上找到一個謎語：「一座城堡就如同它最強的牆壁一般脆弱。」摩洛里尼：「聽起來沒有什麼意義！」亞柏反駁道：「或許不是你們所想的，因爲，不知你有沒有注意到，有一個區域我們並沒有走進去。」亞柏邊說邊指著東邊一座牆。「或許你用“移轉之門”法術，情形就不同了。」摩洛里尼半信半疑上前一試，果然開啓一道門，不久又在岩壁夾縫中找到陰影之鎖（ Shadow Lock），仔細搜查一番，確定沒別的事物，便回酒店休息。




## TAR QUARRY
## 焦油洞




原本大夥已準備找西度要斗篷和盾牌了，可是無意中聽到酒保的一番話，大家又涼了半截，酒保說道：「有鎖沒有門也是沒有用。」半說好話半威脅才逼酒保說出門的所在，原來是在黑樹叢（ Dark Copse ）裏。眾人只得出城往西南方的黑樹叢出發。這裏是一大片樹林，左繞右彎就是找不到這扇門，但發覺中間有片區域被大樹所包圍。

歐里根嘆道：「這該如何進入呢？」「不如再回酒店問酒保看看。」亞柏說。這次找酒保問話就沒有那麼客氣了，他很知趣地透露一條重要的線索，那就是去焦油洞（ Tar Quarry ）找些焦油把那片樹林燒光……在城的西南處大夥來到了焦油洞，摩洛里尼遠遠便看到中間有一個小湧泉噴出黏稠的焦油，但是濃郁的焦油味令眾人呼吸困難，最後還是



勇敢的阿迪拉衝進去，用酒囊袋裝了滿滿的焦油。

於是趕緊帶著焦油回到黑樹叢，阿迪拉把焦油灑在那片中間的樹林，一下子火苗便散了開來，火勢一發不可收拾，很快的這個區域的樹木全著火了，最後在一大片餘燼中找到一扇門，歐里根和阿迪拉將它扛在肩膀上，亞柏卻率先匆忙離開，奈迪亞問：「你急著上那裡去呢？」亞柏回頭聳聳肩道：「無處（ Nowhere ）」臉上露出愉快的笑容。

## DARK COPSE 黑色樹叢

← W　E →

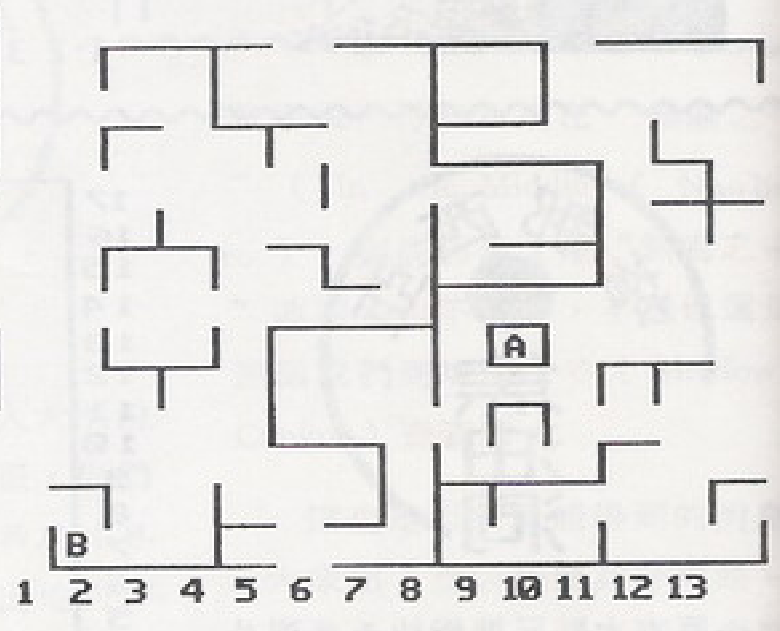
A：出入口處　B：門

其實沒人知道那裏才是無處之中（ Middle of Nowhere ），歐里根和阿迪拉就像傻瓜一樣扛著一扇門在荒原上亂逛，大夥決定暫時休息一下，奇怪的是，忽然在這個特定的地方大家同時覺得搞不清東西南北，還是亞柏先喊出來：「這裏應該就是無處之中。」等到奈迪亞把門放在地上裝上鎖，剎莉亞用腳一蹬，門應聲而開，居然在地上開啓了一扇通往地下的門。

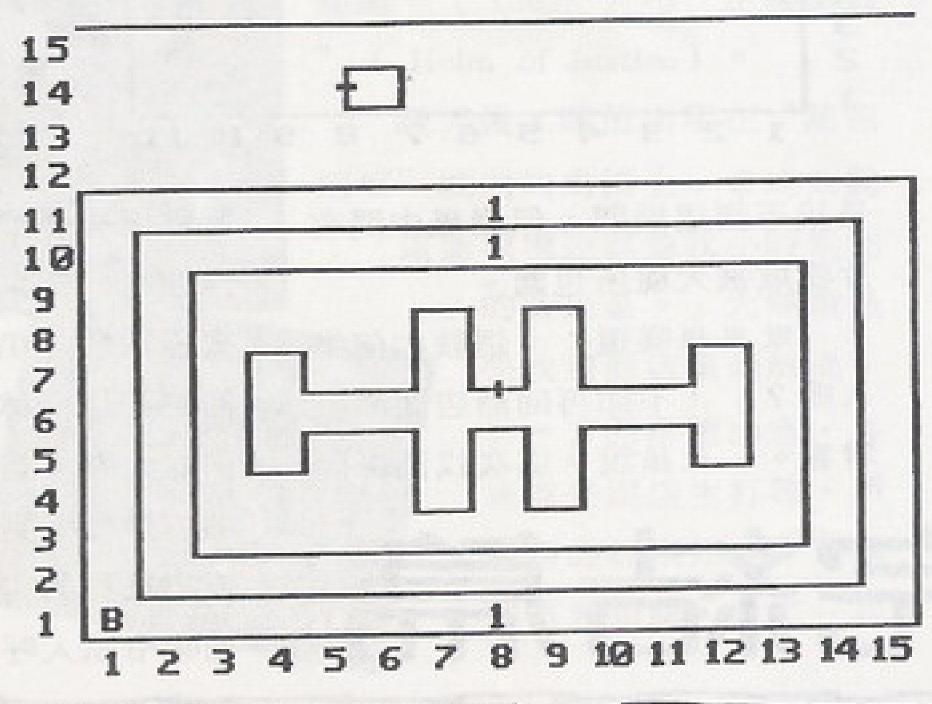
大夥小心翼翼地走下樓。在第一層中幾乎沒有什麼阻礙便又下到第二層，在中間區域發現一則謎語：「如果無處是個圓那中間就是終點了，不是嗎？」歐里根喃喃自語道：「聽起來好像很簡單。」亞柏卻反問道：「如果“中間”不在中間，那會是在那裏……？對了！在外面！」果然在北邊的牆，利用“移轉之門”造出通路。前面的小屋就是西度的密室，不待眾人出手，亞柏祭出“諸神的黃昏”，一下子斗篷和正義頭盔便到手了……直到回到檢閱廳，其他的人都還不敢相信文弱的亞柏竟是如此的驃悍。

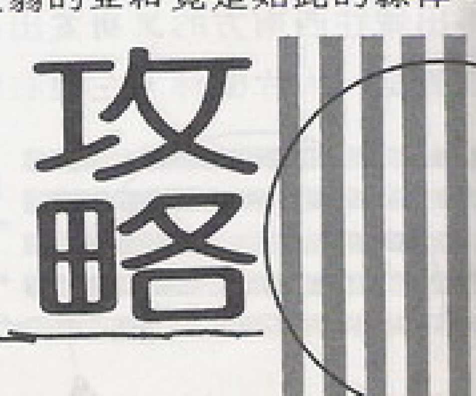
## 塔那西亞 西度

## SCEADU 1 西度第一層




## SCEADU 2 西度第二層



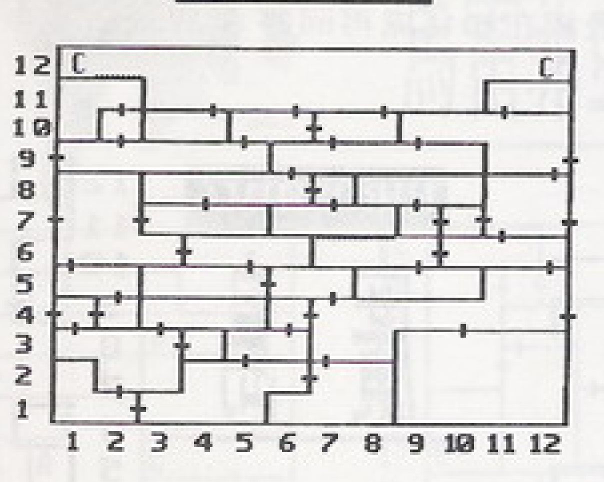
命運之賊




老人所要求的最後兩項東西是維拉之盾（Werra's Shield）和爭鬥之矛（Strifespear），這兩件神器是屬於塔美西亞的戰神維拉。維拉所在的空間是個時空交錯的戰場……，隊伍從迷失戰士之谷（Vale of the Lost Warriors）傳送至塔美西亞。

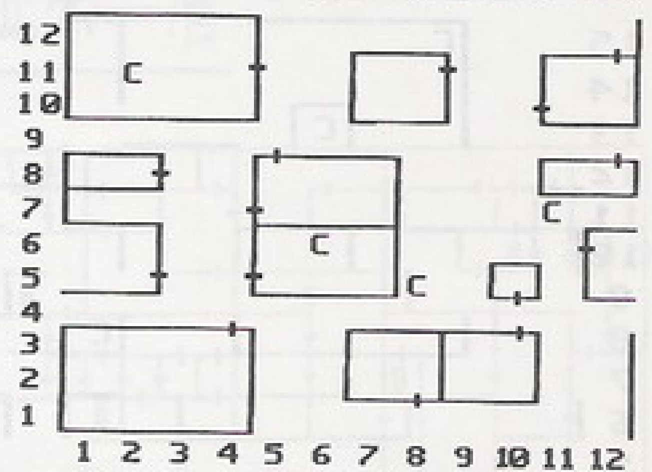
這個時空交錯的空間包括許多著名的殺戮戰場，於是眾人便忙於穿梭在特洛伊（Troy）、史達林格勒（Stalingrad）、可汗王朝（K'un Wang）、諾丁罕（Nottingham）、羅馬（Rome）、荒地（Wasteland）、廣島（Hiroshima）、柏林（Berlin），而且必須回答這些戰場之神的名字才能進入維拉的密室與維拉決一死戰。這些神的名字依序是"Ares"、"Svarazic"、

TARMITA 塔美西亞

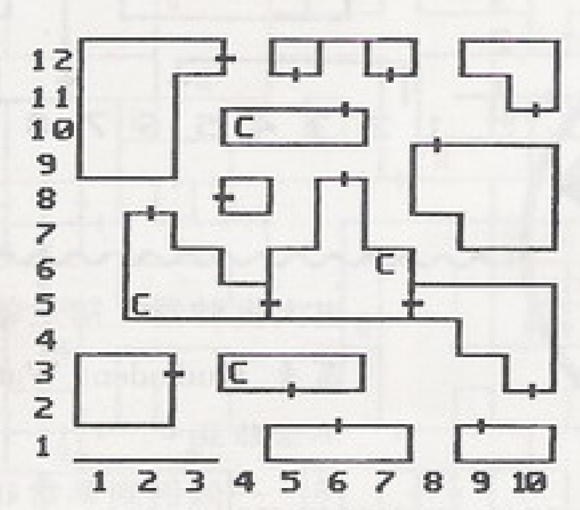




BERLIN 柏林



TROY 特洛伊



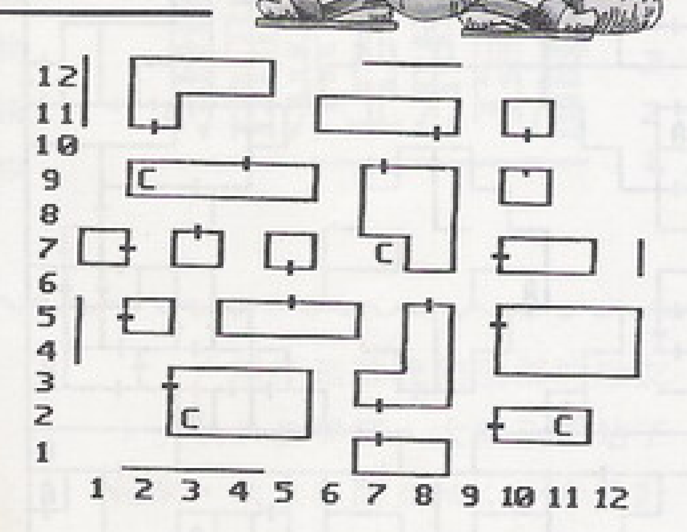
STALINGRAD 史達林格勒



K'UN WANG 可汗王朝

MOTTINGHAM 諾丁罕

ROME 羅馬



完結篇

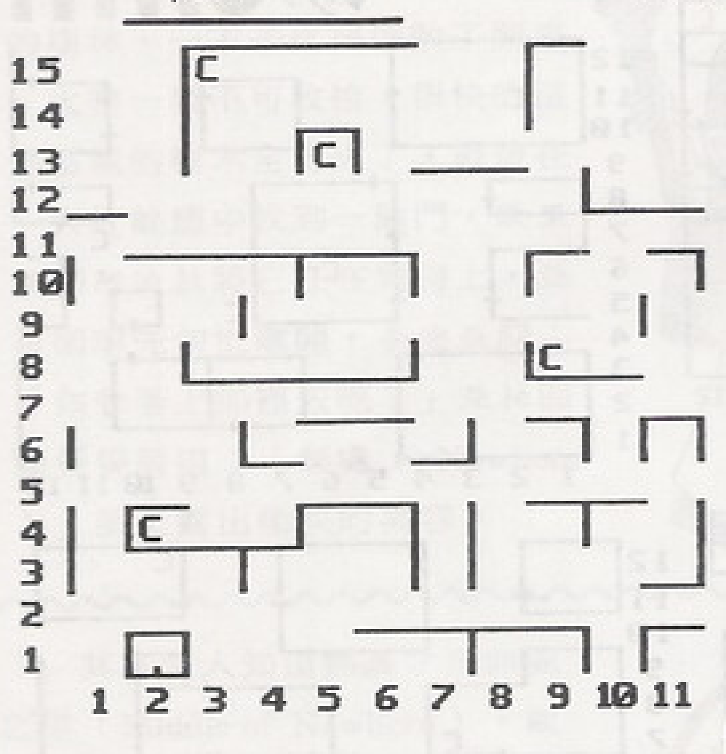
# 命運之賊

"Yen-Lo-Wang"、"St. George"、"Mars"、"Sdiabm"、"Susa-No-O"、"Tyr"，最後在柏林處再回答"Werra"才能傳送到維拉的戰場。

在其西南角處解決了維拉取得盾牌，至於爭鬥之矛已落在屠鷹者手中，大夥決定先回去檢閱廳，打聽屠鷹者的下落，於是利用東北角的傳送門回到史卡拉布列。

WASTELAND

## 荒地



HIROSHIMA

## 廣島

## 馬雷菲亞

大家興高采烈地來到檢閱廳，準備接受老人的獎賞，誰知他也慘遭塔揚的毒手，這眞是晴天霹靂。老人臨終之際，提到他在史卡拉布列城門附近的建築物內藏著以往獲得的神器，要我們那拿走好好保管，並已交待屠鷹者幾天前前往馬雷菲亞做先鋒部隊，說完這些老人吐出長長的最後一口氣，安詳地閉上眼睛。大夥將老人屍體埋葬好，離開破敗的檢閱廳，先到城門口的建築物取出大批神器，補足乾糧後從泥水區（Mudladen Waters）傳送入馬雷菲亞。

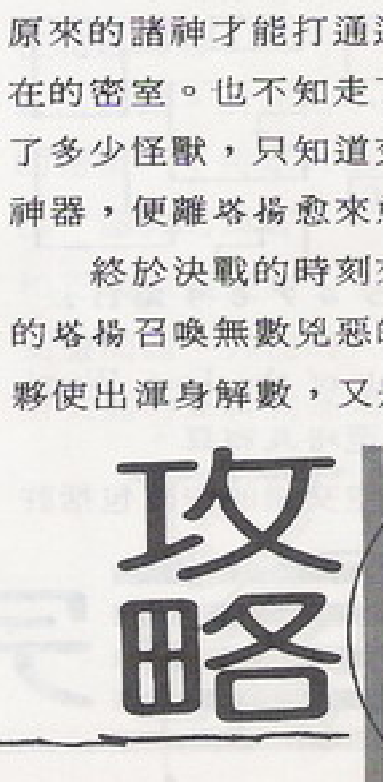
一傳送到馬雷菲亞，便見屠鷹者的屍體橫在地上，血漬未乾，身旁的爭鬥之矛閃閃發光，原來屠鷹者也遭毒手，大夥沒有時間哀悼老友，拿起爭鬥之矛便勇敢地向更黑暗的深處前進。

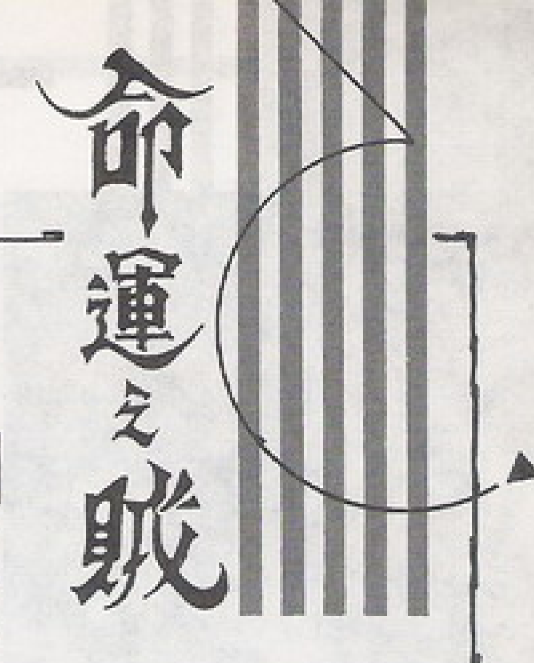
馬雷菲亞共有4層，立體交叉式的迷宮，一下子降一層，一下子升一層才能越過前面數尺的牆壁，此外，必須將各神器交還原來的諸神才能打通通往塔揚所在的密室。也不知走了幾天，殺了多少怪獸，只知道交還一件件神器，便離塔揚愈來愈近了。

終於決戰的時刻來到，邪惡的塔揚召喚無數兇惡的怪物，大夥使出渾身解數，又是大地吞噬

MALEFIA 1

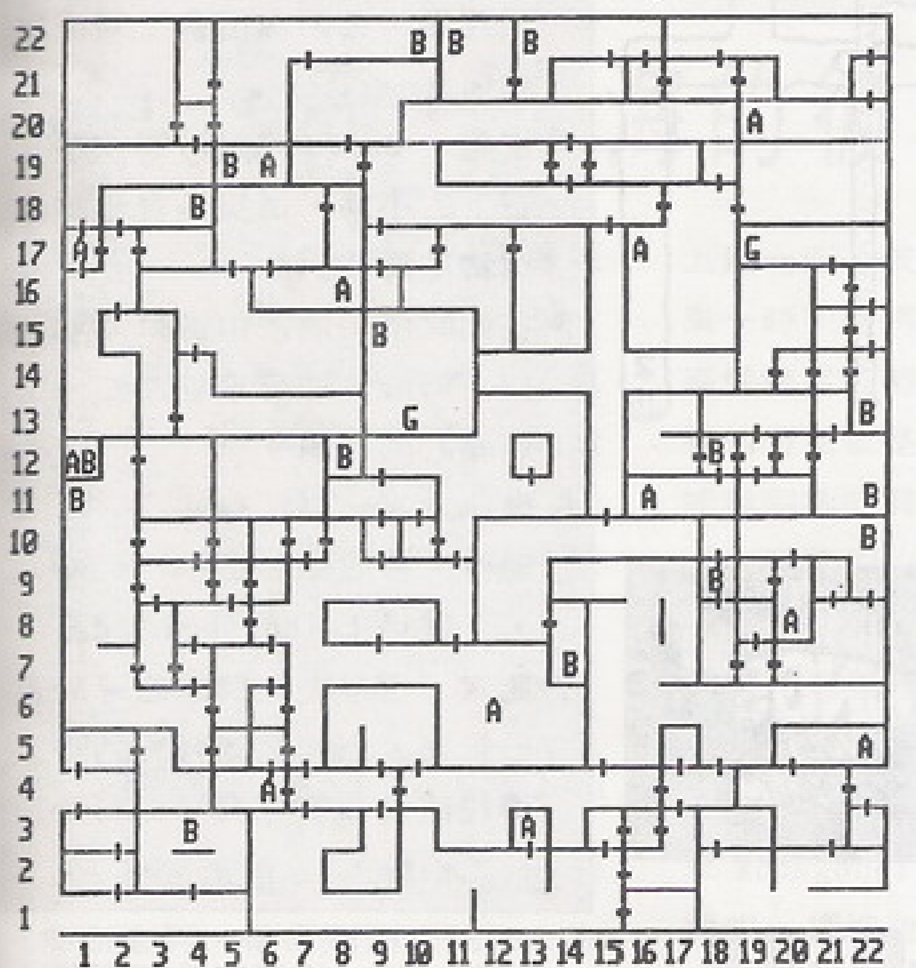
## 馬雷菲亞第一層






MALEFIA 2

## 馬雷菲亞第二層



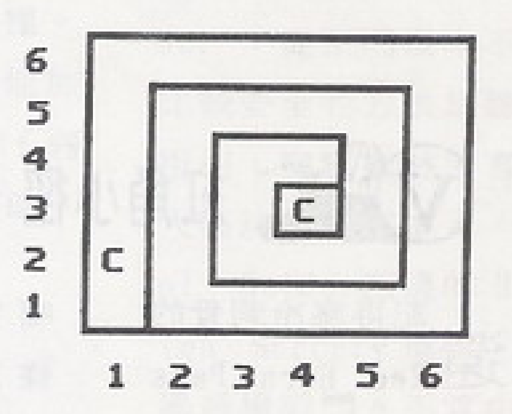
MALEFIA 3

## 馬雷菲亞第三層

、毀滅大法，又是諸神的黃昏、神之獎懲；亞柏不記得到底祭出了多少法術，只知此時雷電交加，天崩地裂，腥風血雨中，怪物的屍體已遍佈四周，最後在塔揚一陣尖銳的慘叫聲後，一切又恢復平靜……

MALEFIA 4

## 馬雷菲亞第四層

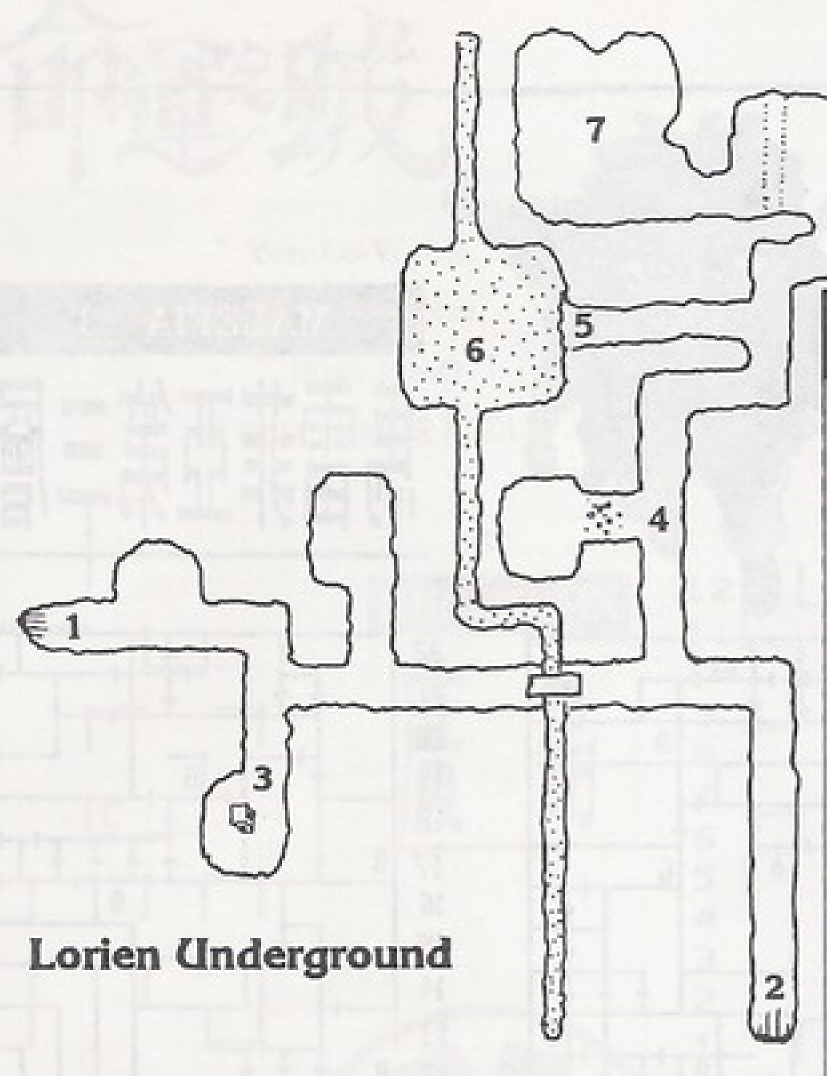





## 完結篇

「這杯是敬我們全部的隊友！」歐里根舉杯，大夥全都站了起來，歐里根問亞柏：「今後計劃如何？」亞柏想了一會兒道：「先回去找蘭德先生，好好的聚一聚後便去雲遊四海，我已厭倦被人使喚的日子。」阿迪拉說：「何不學我做個吟遊詩人」，亞柏笑道：「或許這是個好主意，來吧！大家再舉杯，誰敢不喝醉，小心我祭出“諸神的黃昏”。」大夥笑成一團，而窗外又是鳥語花香的豔陽天，初夏的暖陽是那麼的和藹可親，那曾經用血汗交織的七個空間之旅彷彿離大家好遠好遠，遠得有如山上的一朵白雲……



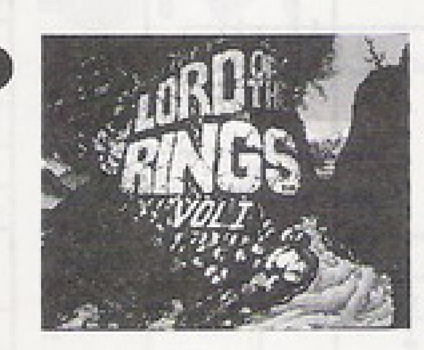



## Lorien 地下密道的圖說

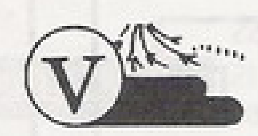
1.往Lothlorien的出口。
2.往 Moria 。
3.矮人之父 Durin 的熔爐。如果隊伍中有矮人，可獲得！Durin咒語，否則隊伍會受到嚴重灼傷。
4.使用！ Durin 咒語可解救壓在石下的小鳥，這隻鳥會告訴你相當重要的訊息。
5.在湖畔使用龍穴中得來的White Wing，即可飛越湖泊，抵達湖心的島嶼。
6.島嶼上有一座沒有翅膀的老鷹雕像，替雕像裝上White Wing，可獲得！ Thorondor 咒語。
7.龍穴。古早在此肆虐的惡龍早已餓死，別管牠威脅的話語，勇往直前即可在洞中得到White Wing。

完結篇

# 魔戒少年




/Lotus



## V 紅角小徑（Red Horn Pass）

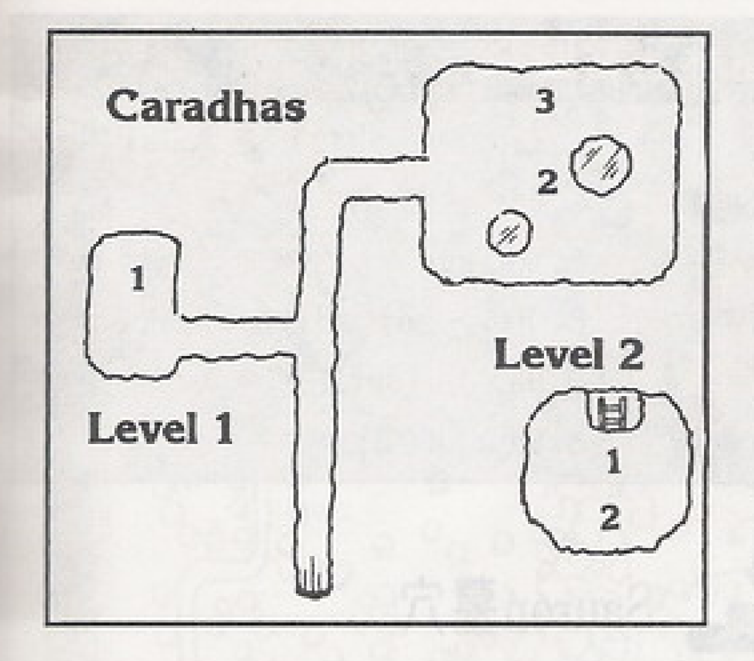
還記得寒冷刺骨的Red Horn Pass嗎？寒冷及深厚的積雪阻絕了這條 Rivendell 和 Lothlorien 間的捷徑。Lothlorien的一位精靈族勇士發覺了酷寒的原因：雪怪Caradhas囚禁了春之精靈，使得這裡永遠沒有春天。



Caradhas的洞穴只能從紅角小徑的東邊抵達。從入口向西走到積雪障礙處，向北方山壁使用Perception技能，可發現Caradhas 的老窩，再使用 Climb 技能進入。

Caradhas的洞穴共有兩層。這個雪怪實在沒啥本事，把它解決後，用Firefinger法術解放出被囚的小鳥。紅角小徑又將暢通無阻，隊伍的生命力和耐力也會增加。






**Caradhas 洞穴圖說**

第一層

1.這裡有一把鑰匙（ Malachite key ）在Dol Guldur用得到。

2.冰室。小心淡藍色的地面，那是致命的陷阱。

3.往第二層。

第二層

1.往第一層。

2.雪怪Caradhas，準備大戰一場吧！

# 第七章　大海的彼岸－Dol　Guldur

渡過洶湧的海洋，深入險地拯救好友，即使是最遲頓的人，也可以察覺最後的時刻到了。這裡和Lothlorien截然不同，茂密的森林幾乎遮蔽了陽光，Dol Guldur 這座惡名昭彰的堡壘就位於密林深處。



## I 巫師 Rhosgobel

走下美麗的天鵝船，你是否熱血澎湃，準備到Dol Guldur去大戰一場？別急，這裡並不全是壞人，Gandalf 的老友Rhosgobel就住在Dol Guldur西方，他也是一位大名鼎鼎的巫師，不妨先去探訪一番。（尤其如果Gandalf已死，隊伍更迫切需要一位巫師）

渡河以後，選擇向北的岔路，不久就會看到 Rhosgobel 的屋子，此屋共有三層樓，房子裡相當空洞，種了些稀奇古怪的植物。奇怪的是，二樓會出現幾匹狼向隊伍攻擊。

走上三樓，你可以看到Rhosgobel並和他交談，也可以將他收入隊伍。但是當心：還記得在Lorien秘道中救出的小鳥的警告嗎？你所看見的 Rhosgobel 事實上是一匹「披著衣服的狼」，如果一時不察將牠收入隊伍，牠會等候適當的時機反噬。所以最明智的方法就是砍牠一刀，馬上就能看到牠的真面目，這簡直就是「大野狼和小紅帽」的翻版嘛！

然而真正的 Rhosgobel 何在？殺死惡狼後，立刻用Picklock技能打開旁邊鳥籠的門，真正的Rhosgobel 就會出現在眼前。原來 Rhosgobel 中了詭計，被魔法變成一隻棕色的小鳥，他曾經多次在Old Forest、Moria 等地幫助隊伍，後來不幸被抓到這裡。救出 Rhosgobel 後，可以請他加入隊伍，他的法力較 Gandalf 弱，但對隊伍也有相當大的幫助。

## II 樹林迷宮

離開 Rhosgobel 的家，向南走到岔路口，轉向東行，就是通往Dol Guldur的大路。如果Lady Galadriel 的丈夫也在隊伍中，他會辭別隊伍，回到Lothlorien去率領精靈族的軍隊。

再走一會兒，可隱約看到Dol Guldur的崗哨，若繼續走大路是非常危險的，但是路旁都是迷宮似的森林。不久你會在路旁看到一隻Goilum，立刻使用Lady Galadriel所贈的咒語！Orome，將Gollum凍結起來。這隻Gollum 雖然膽小，但對附近的環境相當熟悉，牠願意為你指路以換取性命，將牠收入隊伍可少走一些冤枉路。

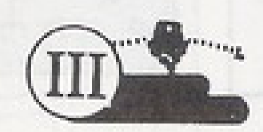
有兩條路可以進入Dol Guldur ，從正門根本不可能進入。比較安全的方法是聽從Gollum的指引，穿越樹林迷宮，再從一塊大石後的秘道進入。此外可由Dol Guldur西邊的Hill of High Sorcery 進入，這條路需經過幾場戰鬥。不管由那裡進入Dol Guldur，都得儘量避開大路，走在路旁的草地上，萬一被崗哨發現就……（如果帶領隊伍的人具有Perception技能，可以適時得到警告）





## 樹林迷宮圖說

1.樹林迷宮入口。
2.樹林迷宮缺口，由此直接向東可走出迷宮。
3.這裡的雕像會傷人，敬而遠之吧！
4.秘道。這裡有一塊石頭，走近石頭的西北角可進入Dol Guldur 。
5. Rhosgobel 之家。
6. Hill of High Sorcery 。
7.Dol Guldur正門。
8.Sauron墓穴。



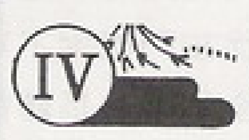
## III Sauron墓穴

小心了！Dol Guldur東南角的墓穴是Sauron的不死軍隊——殭屍的大本營，此處的殭屍道行比 Barrow Downs 還高。不過隊伍可以在此遇到一位老友，還記得 Shire 洞穴中的鬼王( Ghost-king) 嗎？如果你曾在 Shire 接受它的請託，它會在墓穴入口等候，可邀它成為臨時隊員，共同對付他的宿仇——墓穴中的殭屍隊長……天啊！這不是鬼打鬼嗎？

殭屍隊長在最大的墓中，生命力很強，並不好對付。把它殺死後，鬼王也會自動消失。用Perception 技能找到墓中所藏的魔法眼鏡 (Magic Glass)，有了它，才能輕鬆地通過Dol Guldur 之中的迷宮。

# 完結篇

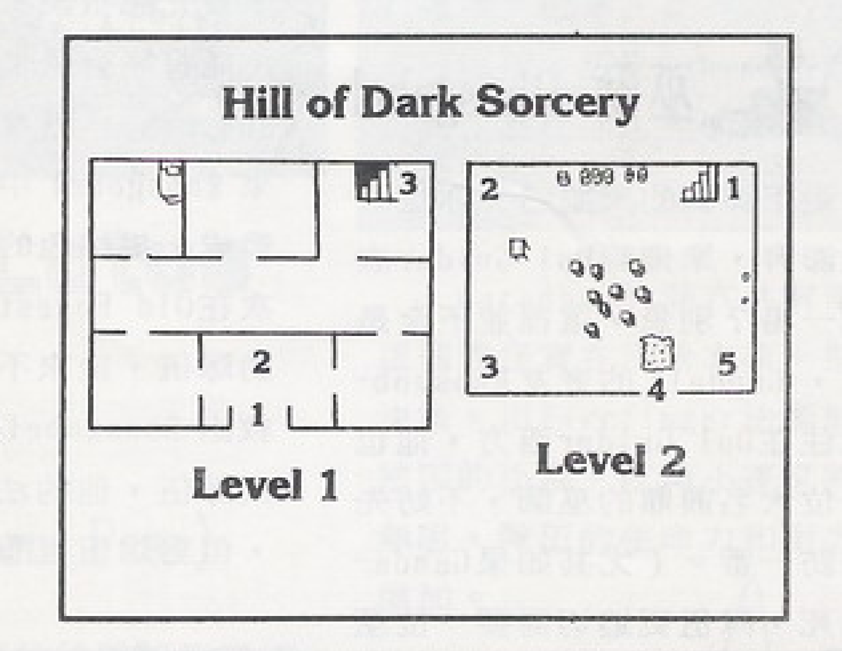
# 魔戒少年



## IV Hill of High Sorcery

這座房屋位於Dol Guldur之西，是Sauron「培育」各種怪物的實驗室。屋內有秘道可通到Dol Guldur。說實在，此屋乏善可陳，並不值得進入。





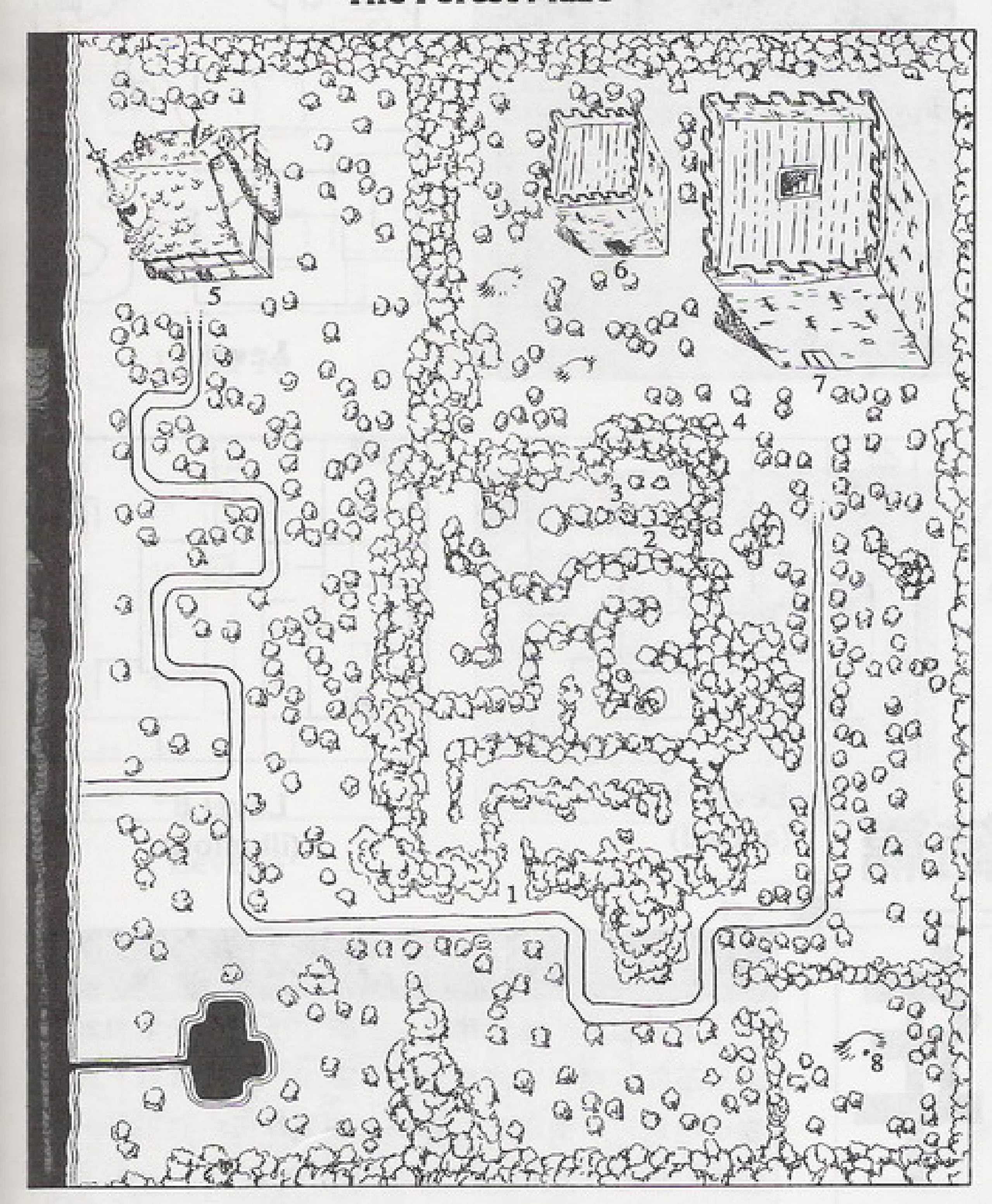


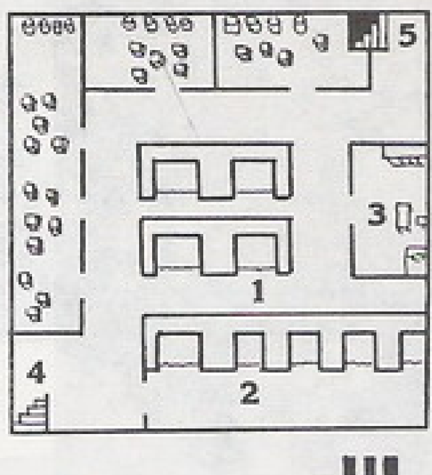

### 圖說

一樓
1.大門。
2.一群半獸人守衛。
3.往二樓。

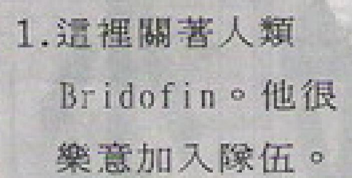
二樓
1.往一樓。
2.木製的半獸人，具攻擊力。
3.製作失敗的巨人，不會攻擊隊伍。
4.火坑。只有笨蛋才會失足掉落。
5.用Perception技能，可發現通往Dol Guldur的秘道。

## The Forest Maze



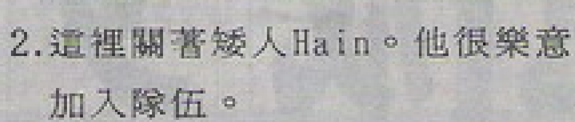

Level 6



## Level 6

Dol Guldur的牢房。如果從樹林迷宮旁的大石後進入，會抵達這裡。用Picklock可打開牢門。

1.這裡關著人類Bridofin。他很樂意加入隊伍。

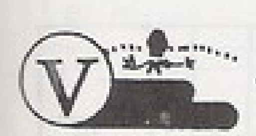


2.這裡關著矮人Hain。他很樂意加入隊伍。

3.獄卒的房間。這個傢伙以養蜘蛛爲樂，殺死他和他的寵物後使用Perception，可找到一串Red Key，只有這鑰匙才能進入Dol Guldur的Level 1。

4.往Level 5。

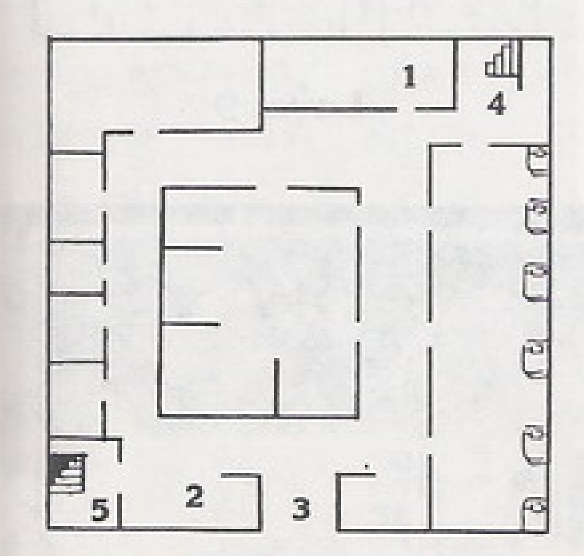
5.往Level 7。



## V Dol Guldur

終於到了……Dol Guldur共有十層，由上至下爲Level 1到Level 10，每層的陷阱均各有特色，敵手也相當强，進去之前最好把體力養到全滿。準備好沒？Let's-go！

### Dol Guldur




Level 5

## Level 5

是Dol Guldur的「地面層」。

1.Dol Guldur的廚房，別傷害裡面的廚師，他知道 Fordo 和S-am的下落（問 prinsoner ）。

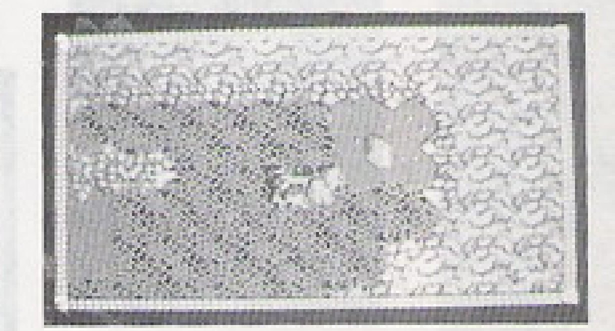
2.在此使用Device技能可放下D-ol Guldur門口的吊橋。

3.大門。通常都有警衛巡行。

4.往Level 4。

5.往Level 6。





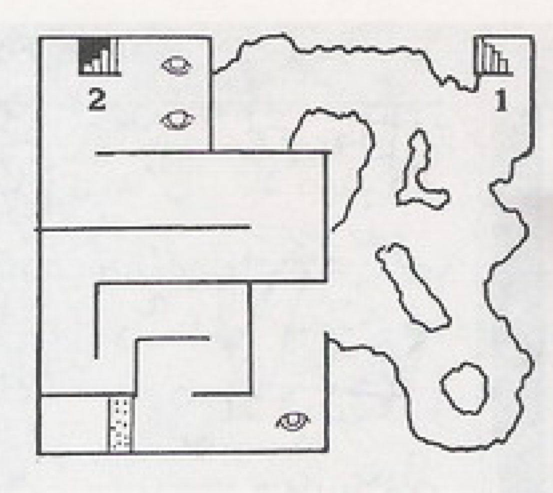


## Level 7

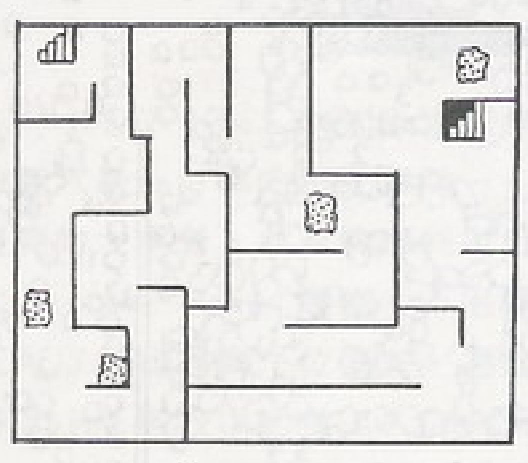
這一層的巨人非常難對付，和他打兩仗就足以讓你奄奄一息，別在這裡逗留。有時隊伍會忽然看不見東西，靜候一會兒即能恢復。

1.往Level 6。

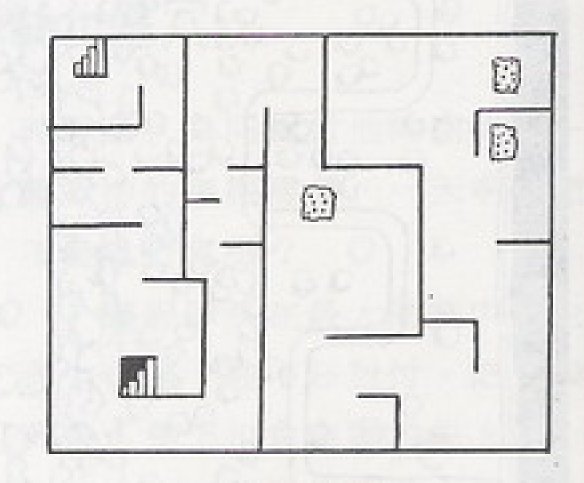
2.往Level 8。



Level 7



Level 8
(actual)



Level 8
(illusion)

# 完結篇

# 魔戒少年

## Level 8

這層名爲「瘋狂迷宮」。眼中所見的景象與實際全然不同，樓梯可能是火坑，通道可能是牆壁。擁有魔法眼鏡可看清眼前的景象，如果隊伍中有巫師，C-ountermagic 法術也可解除幻象。

## Level 9

別想要穿越中間的池子，否則會被變爲石像。這一層內有不少傳送點，能將隊伍傳送到互相隔絕的區域。

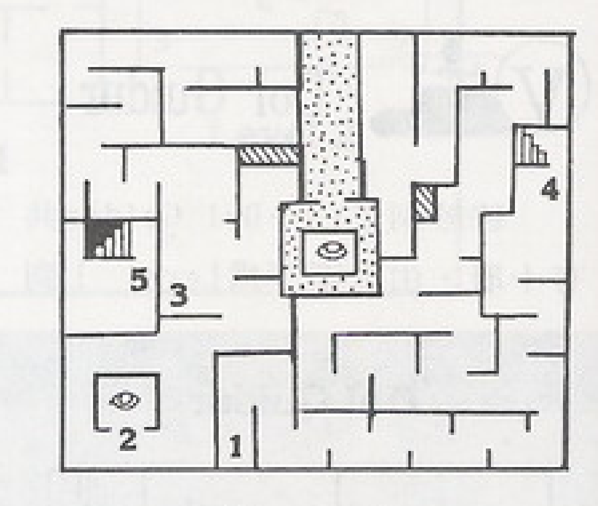
1.將隊伍由東傳到西。

2.將隊伍由西傳到東。

3.這裡有條秘道。

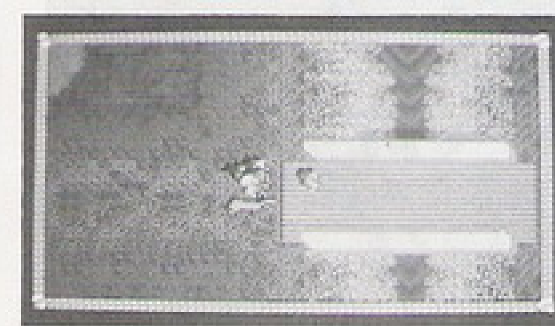
4.往Level 8。

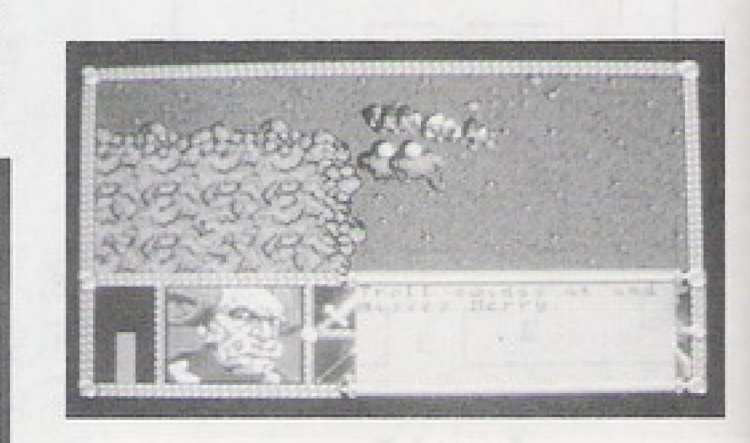
5.往Level 10。

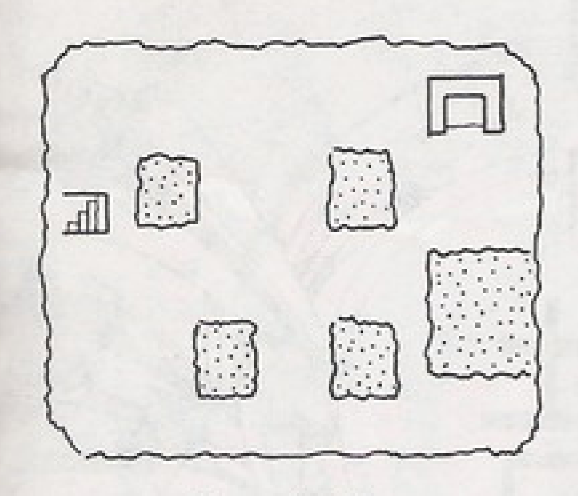


Level 9







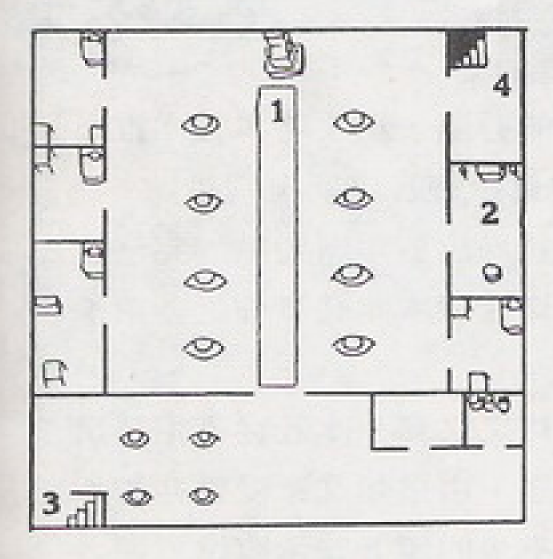


Level 10

## Level 10

Dol Guldur的最底層，也是最邪惡的一層。有些區域會使隊員互相攻擊，用！Mellon咒語可安撫發狂的隊員，有些地方則會突然蹦出敵人攻擊。Sam被拘禁於此，要救他出來嗎？準備大打一場吧！



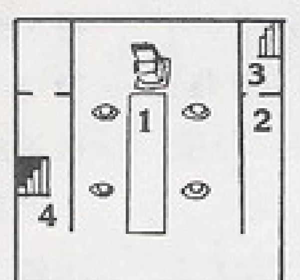
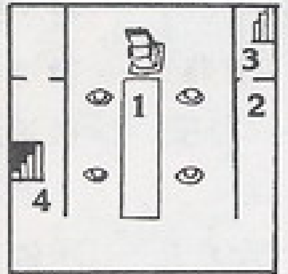




Level 4

## Level 4

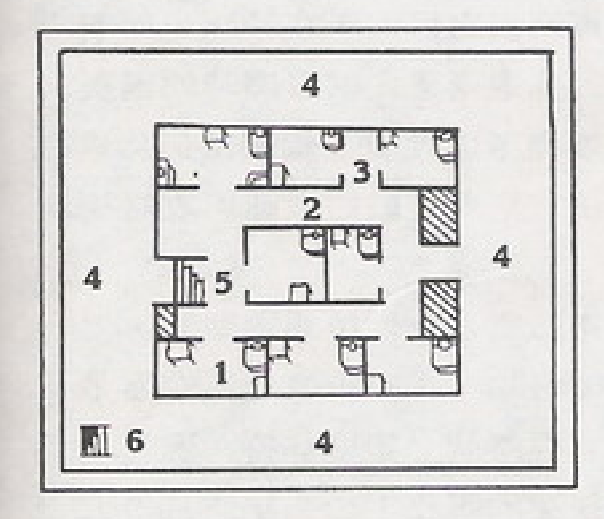
1.Sauron的王室，目前這裡有一個巫師和一群半獸人守護。
2.踏入此房間會降低隊員1～3點生命力。
3.往Level 3。
4.往Level 5。




Level 2

Level 1



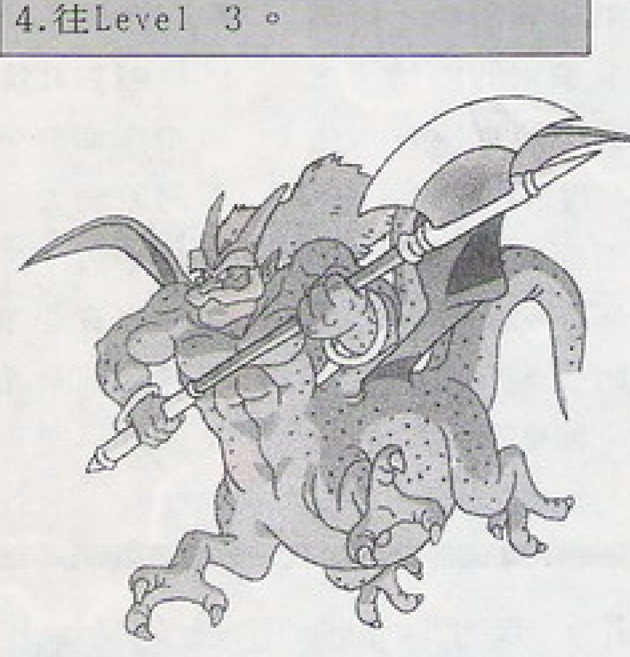

Level 3

## Level 3

這裡住了一些Sauron所邀來的貴賓，值得一見的只有1處的Rhun大使，他要求和隊長兩人單挑，雖然不敵身死，卻在死前用咒語恢復了整個隊伍的健康。
1.Rhun大使。
2.巫師，會攻擊隊伍。
3. Dunland 大使。
4.用 Sneak 可躲過此處半獸人的巡查。
5.往Level 2。
6.往Level 4。

## Level 2

1.一群敵人，包括Nazgul、一個巫師和一個巨人。
2.紅門。用Level 6得來的 Red Key 或Countermagic法術可打開。
3.往Level 1。
4.往Level 3。



## Level 1

Dol Guldur的頂樓。當隊伍進入時，Witch-King正打算把Frodo和魔戒送到Mordor去。你可以立刻向Witch-King攻擊，或是讓hobbit隊員使用Lothlorien得來的鷹之石，或是默念！Thorondor咒語。後兩種方法可以召集盤旋在窗口的老鷹，要牠們阻止Witch-King逃逸。

好不容易結束了這個遊戲……真的結束了嗎？這只是「魔戒少年」三部曲的頭一部。接下來Frodo Baggins和他的朋友們會面對什麼麻煩呢？敬請期待第二集的出現吧！

／陳道

軟體世界雜誌

# 編輯室報告

## 嗨！各位親愛的軟體世界雜誌讀者們：

我們的總編大人初陽兄終於和他的落日妹步上了紅毯的那一端，依照西方國家的習俗，據說結婚的前一天深夜，初陽兄還在西子灣〝裸奔〞！正式告別單身貴族的生涯，現在應該是在歐洲的某個地方歡度蜜月吧！這眞是個天大的好消息，我終於可以…嗚…〝暫時〞登上他的寶座過過乾癮了…咳…咳…

近來讀者頻頻反應攻略連載的期數太久，所佔篇幅過多。這種長時間的等待攻略結局的滋味實在不好受，早先我本身也是軟體世界雜誌的忠實讀者，各位玩家、讀者的心情我怎麼會不瞭解呢！

當然玩一個遊戲最重要的就是充分享受這個遊戲所要賦予玩家的樂趣，但是因爲絕大部分的遊戲均爲英文訊息顯示，所以許多玩家玩起遊戲經常被那一大堆的英文訊息弄得頭昏腦脹，若是遇到英文訊息超多或太艱澀的遊戲時，查字典的時間恐怕都比玩遊戲的時間多了。若持之以恆，玩家英文的功力自然是提升了許多，可是忍耐度卻也降低了不少，許多遊戲就因此而被束之高閣了。

基於服務讀者的立場，軟體世界雜誌推出了當時頗受好評的劇情式攻略，讓讀者們在攻略遊戲的同時，更能體會遊戲作者所賦予遊戲的生命。無論是遠古、現今或未來的劇情，虛構、現實或科幻的體裁，嘻笑辱罵或寓含人生哲理發人深省的各類軟體，軟體世界雜誌均儘可能地滿足讀者的需求，然而面對日趨龐大、精緻的遊戲，攻略所佔的篇幅亦明顯增加，爲了減少讀者苦等連載攻略的困擾，今後的攻略將走簡易攻略或提示的路線，而劇情式的完整攻略則依眾多玩家的心願，以攻略單行本推出，因此軟體世界雜誌社除每月定期出刊雜誌外，將以不定期的方式推出各類型遊戲的完全攻略單行本，敬請密切注意本雜誌發佈之各項消息。

有關遊戲修改篇之文章，本社從不拒絕這類文章的來稿與刊登，由這類文章受歡迎的程度，可知仍有爲數不少的讀者普遍有這方面之需，是否要依樣修改，則端看玩家的決定，不過這類遊戲修改篇刊出之目的，在於減少玩家被遊戲關卡卡住、進退兩難、曠日廢時的困擾。至於文章則純屬參考之性質，編輯部仍然建議儘少使用修改法來享受遊戲的樂趣與攻略後的成就感。

讀者交流信箱一直是我們所想要做的，但是根據以往的經驗得知，少有玩家能很有耐心地等到一個月後才從雜誌上獲得解答。因此，爲了提供更快速便捷的服務，於去年八月份正式成立服務課，提供服務專線，俾使讀者所提之各項問題能儘早獲得回音，當然對於多人發問的同一問題，編輯部也會盡可能地利用雜誌篇幅回答。

從34期的意見調查表眾多的回函中，讀者除了讚揚別出心裁的拜年方式外，百分之九十的讀者對軟體世界雜誌持以肯定的態度，這些鼓勵與期許毫無疑問的是我們在製作上更上層樓的原動力。

好啦！憋了好久的話終於說完了，也希望各位忠實的讀者能繼續給予我們大力的支持，不過目前最希望的一件事就是初陽兄的蜜月期不要太早結束，我還沒過夠癮呢！

只要您給我們時間，我們將給您最好的！請您陪伴我們走過這一段求新、求變、求好的崎嶇之路，迎向那端燦爛的陽光。


世紀大戰全面爆發，
現代武器傾巢出擊，
大戰略
戰術策略任你運籌帷幄！
來！加入這個戰場吧！
大戰略
百餘種各國精銳武器
五十種高度挑戰性的戰役
可自行購買各國武器
具有武器進化、索敵等各項特性
戰鬥時會出現精彩的攻擊動畫
遊戲工場　精心製作
漢堂國際資訊榮譽發行




Genetics hasn't caught up with the revolutionary new Ad Lib Gold™ Stereo Sound Adapters— but you'll wish it had. Because when you hear the mega-sound Ad Lib Gold cranks out, you'll be stretching your ears to take it all in.

Thanks to a new super-advanced *stereo* sound technology, you'll hear more depth, clarity and eardrum-bursting intensity than with any other sound board in this price range. You get superb synthesized *and* digitized sound to make your games and multimedia applications explode with power.

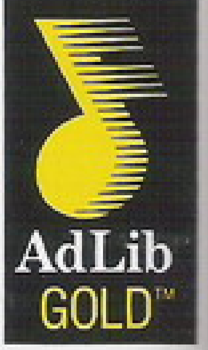
Like realistic speech so clear, it's unreal. Sound effects like you hear in the movies. And music that will have you looking in your PC for an orchestra. This is the stuff you've been waiting for!

Ad Lib Gold is great for the next generation of games. And it's perfect for today's newest sound-based reference, educational and business applications.

Ad Lib Gold is fully MPC™ compatible. And it comes complete with software for sound recording and playback, and for synchronizing sound with popular presentation software. Plus a ready-to-use music collection with everything from Bach to rock.

And only Ad Lib Gold expands as your sound needs grow. With an optional piggyback Surround Sound Module. An Ad Lib Gold Telephone Answering System that turns your computer into a fully automated phone management system. Plus two SCSI options which open the door to the awesome sound, music and data rich world of CD-ROM.

So open your ears and go for the Gold. Because when it comes to hot PC sound, nothing's as big as Ad Lib Gold. See your software dealer or call Ad Lib at **1-800-463-2686.**




Ad Lib Inc., 50 Staniford Street, Suite 800, Boston, MA 02114. Phone: **(418) 529-9676** Fax: **(418) 529-1159**
© 1992 Ad Lib Inc. Ad Lib is a registered trademark and Ad Lib Gold is a trademark of Ad Lib Inc. Other names are trademarks of their respective owners.

# New Ad Lib Gold. Quite possibly, more sound than your ears were designed to handle.

*Circle Reader Service #33*



俠影記
魔教作亂，武林動盪不安！少年英雄傳劍寒力抗魔教，
魔教視為眼中釘、目中刺，不除不快。
這一天受人臨終所託，將物品親自交給八劍山莊莊主程嘯，
卻不知已步入魔教佈下的圈套裡……
玩者的任務便是幫助主角傳劍寒打敗魔教，
恢復武林和平。
電腦休閒世界第一套國人自製中文RPG
• 支援單色／CGA／EGA／VGA • 支援PC喇叭／魔奇音效卡／聲霸卡
鐵定三二九上市發行
電腦遊戲世界

# 無敵飛狼2000

/陳宗南

各位身經百戰的飛將軍們，在你們轉調各國家各軍種的部隊，駕駛過各式各樣的飛行器、戰鬥車輛之後，還記得阿帕契怎麼飛嗎？

哦！我聽到那一位由空軍隱形戰鬥機部隊調來的戰友說：「只記得起飛與降落了。」這一邊新加入的菜鳥們似乎還在擔心訓練途中可能被退訓的問題……其實有關訓練方面的問題用不著你們來操心，教官會盡己所能將看家的本領傳授給你們。各位只要專心聽課，同時學以致用，戰績、軍階、獎章莫不手到擒來……



## 我方直昇機與武器分析

我方的直昇機可以分為三大類：攻擊直昇機、斥侯直昇機、運輸直昇機，各有其不同的用途及戰鬥力。世上並未出現所謂的「萬能直昇機」，你總不能叫只能載兩個人的 AH-64 阿帕契去把一個班的兵力載回來吧？

### 1 攻擊直昇機：

包括AH-64A阿帕契、AH-64C長弓阿帕契、 AH-1W 超級眼鏡蛇和AH-66A戰曼契四型攻擊直昇機，構成了直昇機機群的攻擊主力。此種直昇機在「攻擊」和「搜索及摧毀」（ Search & Destroy ）的任務中能夠發揮其強大的火力，身為機長的各位理所當然要駕駛攻擊直昇機衝鋒陷陣，沒有擔負特殊任務的僚機也盡量開此類直昇機。

在四型直昇機中，長弓阿帕契是最佳選擇，但此型有軍階上的限制，所以各位還是常常開阿帕契吧！超級眼鏡蛇與戰曼契式相比較，我還是較喜愛開載彈量多的超級眼鏡蛇。眞不曉得五角大廈花了那麼多國防經費怎麼開發出 AH-66 這種東東？



### 2 斥侯直昇機：

有AH6G防禦者、OH-58D勇士式和 AH-66 戰曼契斥侯式三型。斥侯直昇機只有在「偵察」（R-econ）任務中有用處，平常任務中千萬別開這種連自衛都很困難的直昇機，除非你想找死！防禦者與勇士式一樣爛，無法比較；如果你的軍階夠的話，戰曼契斥侯式是較好的選擇。



# 新手上機篇

## 3 運輸直昇機：

UH-60 黑鷹式乃美軍現役的多用途直昇機，凡是「接送部隊或貨物」及「搜救」（ Search & Rescue）的任務都少不了它，它強大的載彈量也能在任務中發揮助攻的作用。跟它一起出任務時別忘了讓它掛滿16顆地獄火！

這些直昇機上面可以裝備各式武器，接下來我們認識一下這些武器於實戰中的效果：

1.空對空飛彈：

Stinger 刺針飛彈雖然可以裝較多分量，但是彈頭小，破壞力小，要兩顆才打得下一架直昇機；選用破壞力大的Sidewinder響尾蛇飛彈才可將敵方直昇機「一擊必殺」！

2.反坦克飛彈：

除了天上飛的目標物之外，反坦克飛彈對於陸上、海上的目標都有效果。地獄火是飛彈中最常用而且最好用的武器，地獄火MMW 射程更遠又能打了就跑，是極品中的極品！ TOW-2 拖式飛彈只能當地獄火的替代品。

3.鏈砲：

裝在攻擊直昇機機鼻下方的鏈砲擁有射速快、子彈快、準確度高、無射擊高度的限制等特性，可以在短時間內掃平一群裝甲部隊，是最佳的近戰武器。它的自動瞄準功能在直昇機纏鬥中也十分有效，只要目標已經進入鏈砲射程內，鏈砲是所有武器中的第一選擇。

4.火箭與機砲莢艙：

這兩類武器皆無導引裝置，只能靠著簡陋的十字準星來瞄準，非常非常難以命中目標，所以不推薦各位使用。

5.其他：

Penguin 企鵝反艦飛彈是反艦任務必備的武器。Maverick小牛飛彈在如 A10 的攻擊機上是很受歡迎的空對地飛彈，但是對直昇機來講太重了一點，帶兩顆小牛飛彈不如帶 8 顆地獄火來得經濟實惠。 Sidearm 反雷達飛彈與Hell Streak高速雷射定向導引飛彈的準確度出人意料地差，還是少用爲妙。




**①** 在回答密碼時一起設定的飛行難易度，我的建議是：

1.前座砲手只讓他自動反制敵方飛彈（選 C.M ），原因有二：一、讓前座砲手自己攻擊目標的話，明明只需要20發鏈砲子彈（鏈砲扣一次板機會射出20發子彈）的目標，他可能要花掉 100 發子彈才能摧毀目標，命中率太差了！二、在敵陣防空砲火對空飛彈交織，駕駛員要兼顧飛行與攻擊的工作，十分繁重，把反制飛彈交給前座砲手，他能幹得非常稱職。你們只需專心躲飛彈就行了。

2.飛行方式（Flight）選容易（Easy）才能輕易做貼地飛行；降落模式（Landing ）選不墜機（ No Crashes ）；閃躲飛行（ Avoidance ）選擇ON。

3.風（Wind）選擇眞實（ Realistic ），能見度（ Visibilty ）也選眞實；因爲這兩項不會對戰鬥有太大的影響，這樣子選擇可以增加難度。

4.敵人素質分爲四種，各位看看自己的實力選擇對手。

**②** 駕駛直昇機時，油料即是生命，執行任務中更要注意油料的存量。在你的直昇機墜落前砲手總共會喊三次「 Fuel Low 」，在砲手喊第三次「Fuel Low」前你最好回到基地或找到加油點，否則就趕快迫降棄機吧！這樣還有生還的機會。

**③** 想要順利地執行任務，導航點的設定是攸關成敗。爲了節省油料，導航點儘量設爲直線；在粗略設定導航點後，再用調整導航點的功能來避過山丘。如果遇上長長一條的山脈時，不要浪費油料繞路，直接橫越山脈。當飛行路線由海洋進入陸地或由陸地進入海洋時，把路

無敵飛狼2000

線設在你認為最不可能出現敵人的地方「登陸」。為什麼呢？曾經有人以離地面十幾呎的超低空飛行飛向海面的艦艇目標，當他飛出海岸時，卻發現自己在兩百呎的高空中，成了艦上對空飛彈的靶子……

4 使用自動飛行功能必須直昇機在安全高度以上，而安全高度可以按C鍵來降低，也就是自動飛行要在50呎以上才能用，遇到山丘也會自動昇降保持一定高度，非常好用。當導航點設在基地或加油點時，自動飛行會將直昇機帶到機場上方停滯不動，你只要把引擎關小就可以安安穩穩地降落。但是當你接近機場前，最好增加一些高度，否則就算你選擇的直昇機不會墜機，也是有撞上塔台設備機毀人亡的可能性。

自動飛行還要注意兩種地形：「兩山脈中間有一道路」及「海岸」。這兩種地形用自動飛行也容易造成失事，盡量用手動飛行通過。

5 對地攻擊時，用飛彈類要在50呎以上才可能命中，用鏈砲則在任何高度皆可，所以使用鏈砲直昇機的高度越低越好，當敵人發現你時，已經措手不及了。飛得越低，敵人越不容易發現你，同樣你也不容易發現敵人。索敵的程序如下：1.靠雷達往敵軍大概方向飛去。2.從儀表板中央多功能螢幕的地圖上得到敵軍的正確方位。3.改用眼睛在地面搜尋目標。4.扣板機。

敵軍目標如果是裝甲車一類，大多會以飛彈攻擊，而且飛彈一枚接著一枚亂射，這種敵人要最先用飛彈除去。只要不進入防空砲車的射程內就不是它急於除去的目標，但是你一進入它的射程內可危險了，因為它的命中率蠻高。步兵也會發射飛彈，時常以三個單位為一組出現；對付他們要以超低空「摸」到他們身邊，以鏈砲一瞬間全數幹掉。

建築物比較特殊，有些藏有對空飛彈，有些藏有防空機砲，也有些根本沒有武裝！可以用Alt＋P鍵來辨別。其餘如坦克、彈藥庫、飛毛腿飛彈等無法對「坦克殺手」還擊的肥羊，等到將有威脅到直昇機安全的敵軍先殺光，再回來用鏈砲慢慢料理。Alt＋P鍵除了暫停的功能外，還有辨別你目前鎖定的目標是敵是友？有無威脅？很方便的功能。

6 空對空的纏鬥是鏈砲與響尾蛇飛彈的天下。任何直昇機用響尾蛇飛彈皆「一發解決」，而我打直昇機比較偏好用鏈砲，普通直昇機需要擊中兩次，Mi-24 要擊中三次才能將它擊落。想打戰鬥機一定要靠響尾蛇飛彈，沒有的話……那就…快逃吧！Su-25 的皮很厚，Mig-23的速度太快了，鏈砲鎖定的速度跟不上它。



7 閃避飛彈的要點是將機尾對準飛彈的來向，砲手一面丟火球或金屬片反制，一面你手持操縱桿左閃閃、右躲躲，就可以躲掉飛彈了。以直昇機正面或側面來迎接飛彈將必死無疑。有時當你射出的飛彈先擊中敵人時，敵人射出的飛彈會在空中爆炸，大概是失去控制吧！再教你們一個躲飛彈的賤招：如果難易度選擇是不會墜毀的話，當飛彈來襲時你只要把引擎關掉，讓直昇機大膽地摔落地面；包準沒有一顆飛彈會打中你！等你在地面休息夠後，再起飛繼續執行任務。

## ●●編隊飛行戰術

Gunship 2000的一大特色就是各位能帶領著僚機協力達成任務，但是許多新進飛官的一大疑問就是：「僚機只會浪費國家糧食嗎？為什麼我帶了四架阿帕契，在飛行途中卻還是我一個人孤軍奮鬥，而他們只會跟在我的機尾看戲？」其實僚機若攻擊直昇機的話，應該幫他設置各自的導航點，再加上僚機的飛行速度比自機快上很多，可以達成很好的開路先鋒的作用。當自機與僚機駕駛同一種直昇機時，僚機硬是比我機飛得快，難道他們都裝上了渦輪增壓？

僚機導航點的設法有兩種。

圖１是用在飛往敵軍目標一邊索敵、摧毀，一邊前進。這種陣式可以預先發覺敵人，（因為僚機已經幫你在導航地圖上標示出來）並給僚機多些機會增加戰果。

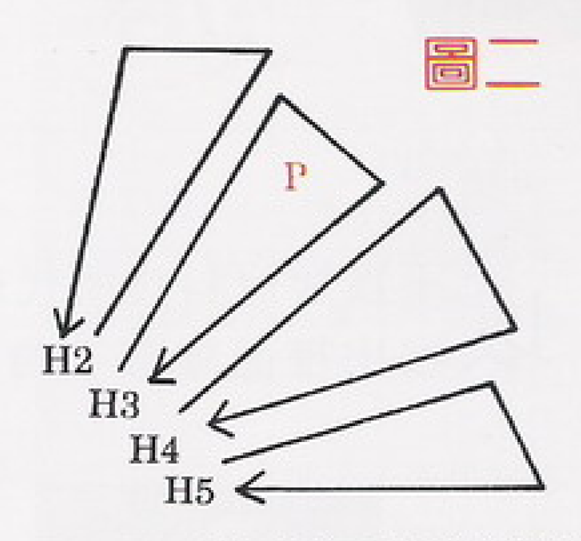
圖２是用在攻擊任務時，將目標附近的敵軍通通找出來的陣式。每架僚機飛行呈三角形的導航路線，數架僚機就可以搜索一整個面。除了設好導航點之外，其他給僚機的命令是： Weapon Free、Speed High，索敵高度Low。速度快才不會在敵陣上空停留太久，高度越高能發現敵人的範圍就越遠。有些敵軍在僚機攻擊砲火下還殘存下來，此時需將僚機的導航路線重新設定穿過敵軍在地圖上的標記，索敵高度NOE，才能精確地殲滅目標。

圖一

飛往目標區

H3
H2
H1
H4
H5
B
P

P ：目標
H1 ：自機
B ：基地
H2 ～ H5 ：僚機




讓僚機獨自飛行確實能發揮強大的攻擊力，相對地僚機也容易受到重大的損害。當僚機叫過兩聲「I am taking damage.」後，你就應該常常切換到地圖畫面視查僚機狀況。如果傷到重要的部分或是已經無戰鬥力（如地獄火已經打光，或是兩翼已被摧毀），就該趕緊命令他們歸隊（ Regroup ）。歸隊比叫他自己回基地安全多了，因為在隊伍中飛彈都是衝著你來，叫他自己回基地途中如果遇上敵人的直昇機……那就死定了！編隊飛行任務最好能把所有的直昇機全部帶回來，否則會扣很多分數。

雖然僚機上也能裝空對空飛彈，但是僚機空戰能力真是有夠差，沒被敵方直昇機打下來就不錯，更別提想打下對方了。讓僚機避免空戰才是上策。

「團結就是力量」，發現大批敵軍後（通常是主要或次要目標），集合僚機同時一齊攻擊。尤其是船艦一類的敵人，火力強大數目眾多，如果一架架分開攻擊難逃全滅的命運。



## ●任務達成方法●

任務中除了達成主要目標與次要目標可以影響得分外，越短時間內回到基地扣分越少，殺掉越多敵軍分數也越高。任務的主要目標與次要目標的距離相差太遠時，將隊伍分成兩隊也是個好主意，或者讓僚機出危險的攻擊任務，自己只擔任輕鬆的運輸任務，但是你不久就會對這種平民般的生活感到無聊，還是會回去飛攻擊任務。

（1）攻擊任務：很簡單，只要把看得到的敵軍主要目標或次要目標全部殲滅就能完成。這也是僚機可以自行達成的唯一一種任務，像另外的運輸任務、偵察任務，只能各位親自出馬。

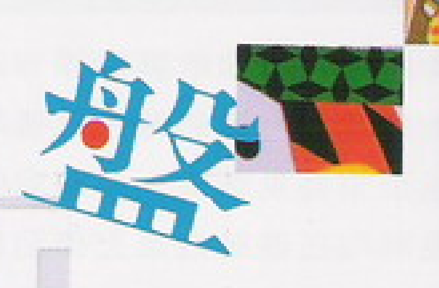
（2）運輸任務：包含搜救、載送部隊，隊伍中只要有一架 UH-60聽你指揮即可。首先要找到地面上黃色的十字標記，這種十字標記通常不會在地圖上標示的目標位置找到，你必需費一番心思才能發現。到達地圖的目標位置後，一邊盤旋一邊提昇高度，雷達將可以發現降落點之所在地。當然，被敵軍發現後要馬上下降除掉他們，再繼續找尋降落點。發現黃色的十字後，你只要降落在上面， UH-60 也會跟著你降落，任務就達成了。切記！ 別在半空中就叫 UH-60 把貨物丟下，貨物會摔壞。

（3）偵察任務：要有一架斥候直昇機緊跟在你左右，你也是飛到目標區附近大肆殺戮，他會自動拍下你的英姿；殺著殺著任務就完成。「鈴…鈴…」下課鈴響了，我也教完了。就靠你們自我多磨練啦！ Bye ！








以下爲智冠科技所代理的遊戲，你是否能在這一堆支離破碎的遊戲封面裡找出裡面隱藏了幾個遊戲？考考你的拼圖能力。


一、以上爲軟體世界代理之國外軟體公司遊戲封面所組成的遊戲拼盤。

二、數數看共有幾個遊戲封面在裡面，這就是本遊戲拼盤的謎底。

三、請將謎底寫在明信片背面，並註明姓名、地址，寄回軟體世界雜誌社參加抽獎。

## 第34期尋字拼盤中獎名單

以下爲第34期尋字拼盤的中獎名單，各得威利奇遇記彩色桌曆一份。

李榮杰（板橋市）丘安邦（新莊市）高培超（永和市）蔡東洲（台中市）　張瑞欣（台北市）蔣信勵（中和市
朱湘偉（台中市）張尉國（花蓮市）許文乙（台中縣）張方豪（苗栗市）　雷德仁（板橋市）駱衍龍（宜蘭市
楊家榮（桃園市）陳克平（高雄市）蔡育青（高雄市）李良坤（豐原市）　薛志偉（基隆市）蕭暐晢（台中市
賀鴻翹（台北市）王志豪（高雄市）張世昇（台北市）吳俊賢（新營市）　吳明倫（台北市）伍偉華（板橋市
謝凱韻（苗栗市）謝伯偉（高雄市）曾文賢（高雄市）顏名崧（台中市）　陳仁山（台中市）陳敍發（台南市

# 火星大懸案1 完全攻略



/Tex Murphy

我，Tex Murphy，是舊金山的一名私家偵探。危險刺激的生活對我們這行而言，可說是家常便飯了。但是我從來也沒有碰過這樣光怪陸離的案子……

## 序幕

早上在辦公室醒來（眞慘！沒錢付房租），頭腦還是昏昏沉沉的。



稍稍整理了一下辦公室，地上散落了兩封信，一封是某女士寄來的感謝函，感激我幫她抓到她先生的外遇，信裡還附了一些現金（get mail），另一封則是她先生寄來的恐嚇信。想到大偵探的我，竟落魄到靠接這種無趣的案子維生，唉！

順手抓起椅子上的comlink（get comlink，是一種有影像的迷你大哥大），電腦秘書Stacy甜美的聲音在耳邊響起：「老闆，有大主顧上門了




！工業鉅子Alexander Marshall 的女兒被綁架，你趕緊到他的辦公大樓去。」

Alexander Marshall？！他是目前世界上最富有的人，關係企業遍佈各星系，可說是無人不知，這下子可以大撈一筆了。

在架子上拿了子彈和開鎖工具（get ammo、lockpick-kit），再把門邊的手槍裝進口袋（get gun），一切就緒了。大偵探Murphy就這樣出發啦！

## Terraform 公司

Alexander Marshall的辦公大樓是整個舊金山最宏偉的




建築，警衛森嚴，我被直接帶到奢華的辦公室前，向秘書小姐表明了來意（Talk to Rhonda，回答選1），就走進辦公室和Marshall會面。（go to office，talk to Marshall）



Marshall簡短地說明他的女兒Alexis失蹤，很可能是被綁架了。接著他說：「…我還有一件東西被偷，…」，從他不安的眼神裡，我發現對他而

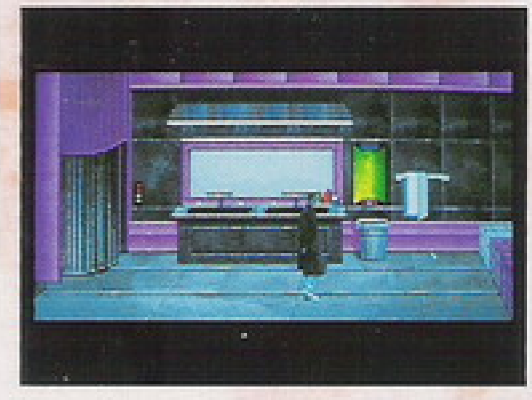






言，這樣東西的重要性甚至更勝於他的女兒。當我正在猜想之際，Marshall冷漠的聲音又響起：「好了，現在你可以走了。我會把一些必要的資料傳給你。」

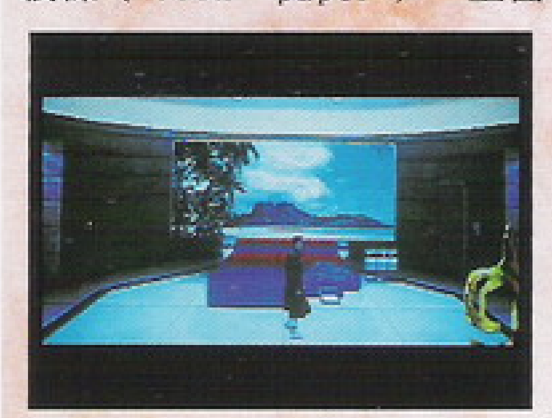
在我的經驗裡，秘書總是會知道一些老闆的秘密，沒想到向Marshall的秘書小姐詢問一些事情，她總是愛理不理。走進右側的洗手間（move s-witch ，goto washroom），在那裡找了半天，竟然發現一只鑽石耳環（move towel ，get earring）。



看到遺失的耳環，這位冷漠的秘書小姐Rhonda立刻滿臉笑容（talk to Rhonda，o-ffer earring），她答應下班後請我在本市最豪華的一家旅館餐廳吃飯。嘿嘿！我一向對女人很有一套，到時後想必能問出什麼……

## Alexis's Home & Rockwell Bache

Marshall一共傳了好幾個線索給我（可用 comlink 查詢），我決定先到Alexis出事時的住所看看。Alexis 失蹤前獨自住在一所豪華的大房子裡，她的臥室也是最現代的，擁有最新的「風景變換系統」（move 床右的switch），可以隨意改變整間臥室的景觀。我搜索了一番，在地上發現一張紙條（look paper），上面

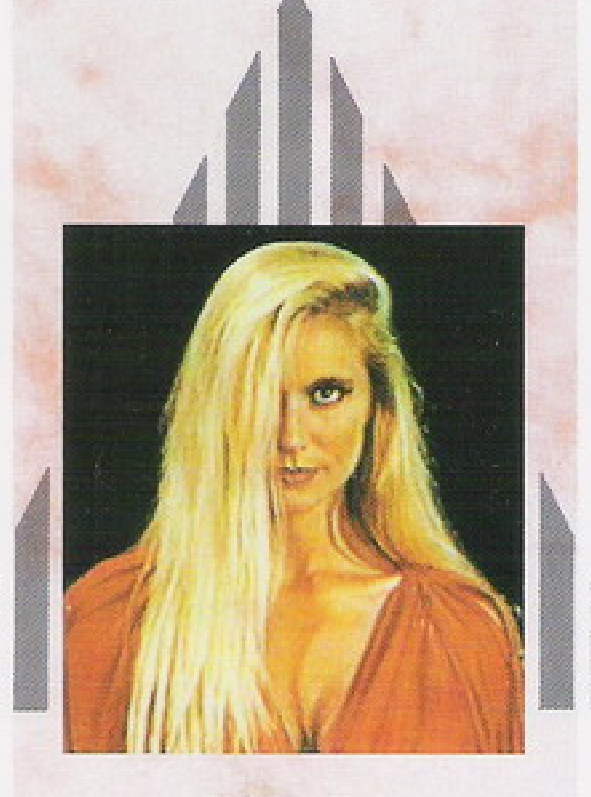


寫著 TMS（這是目前前往火星交通工具的縮寫）；又在床墊下找到一個小盒子，裡面有一張寫著 Chantall Vargas名字和地址的紙條。或許會有所幫助吧！

接著我前往Marshall的律師 Rockwell Bache 家，這個人的長相不太討人喜歡，但是







說話還蠻誠懇的。從他的口中，我得知Marshall的第二任太太Nora是個過氣的電影明星，而Alexis在家裡得不到溫暖，老和一批拍電影的人混在一起，最近又和父親大吵一架。唉！又是一個典型的富豪家庭。

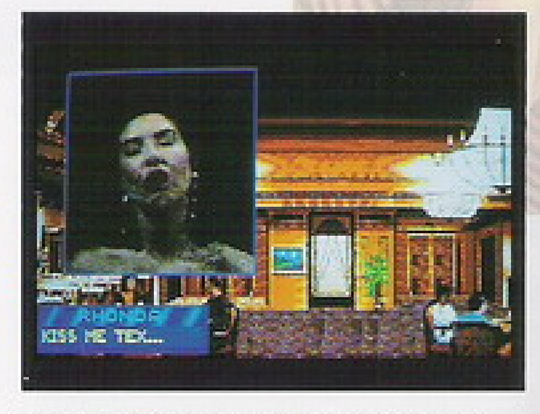
## Hotel Plaza

看看時候也差不多了，我前往赴Rhonda的約會。走進餐廳前，我先到旅館右方附設的商店買了一束玫瑰（get rose



，use cash on lady），你知道：鮮花最討女人的歡心。

走進餐廳，趕緊先獻上一朵玫瑰（offer rose）。Rho-nda 換了一身性感緊身洋裝，





看起來和辦公室裡判若兩人。以我在「這方面」豐富的經驗，三言兩語就讓她自動投懷送抱（對話選擇 1，1，2，3，1，2，1）。接下來就…















…我只好為工作而犧牲啦！雖然這次沒得到什麼重要的消息，但是這種豔遇也不是天天碰得到的，你說是不是呢？




## Jocques Sparrow

走出Rhonda家門時正是凌晨，我查看了一下Marshall提供的人名，Jocques Sparrow的地址就在附近，於是決定去看看。

據Rhonda說，Jocques Sparrow是個攝影師，是Alexis的朋友。我萬萬想不到他的工作室竟在一條骯髒陰暗的窄巷裡。工作室裡沒人，我拿出隨身攜帶的開鎖工具，不費吹灰




之力就打開來了。翻了翻工作室的檔案櫃，我很快就發現這位仁兄的業務原來是拍攝一些「特種」寫眞集，正當我在逐一欣賞之際，忽然聽到背後一聲驚叫：「他×的！你在這裡做什麼？」

轉頭一看， Sparrow 本人就站在身後，對付這種傢伙，態度絕對不能客氣。果然他一聽到我是個偵探，口氣就軟了下來。「我是做藝術攝影的，你知道，某種古典藝術。」「啊！你稱這些黃色照片爲古典藝術嗎？」「該死！你竟敢擅自翻動我的檔案！我叫警察來！」「喔—警察先生大概也很樂意欣賞你的『藝術品』吧…」（對話選3，1，1，1，1）

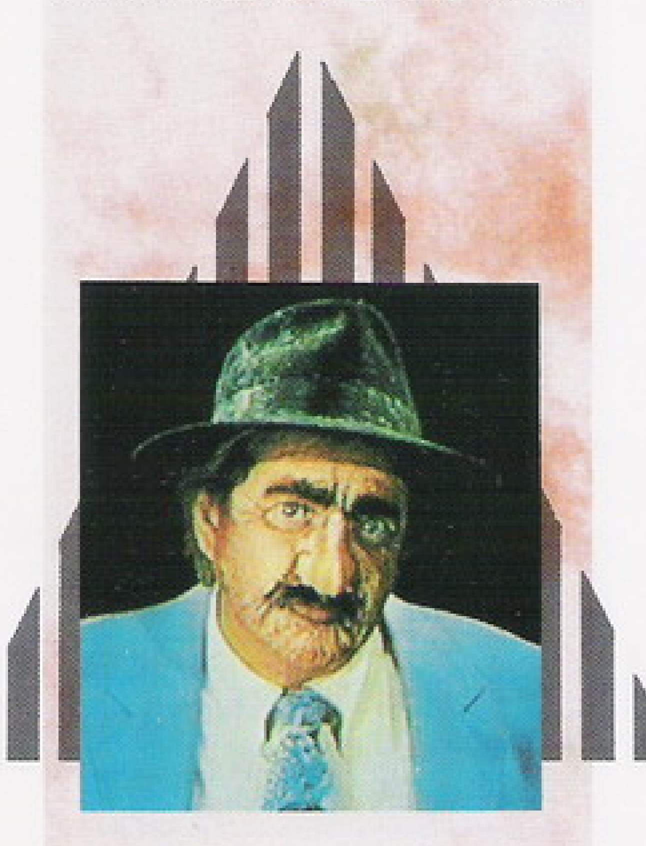
聽到我這麼說，他立刻表示願意合作。可惜他也不知道Alexis 的下落。臨走時，我順便向 Sparrow 買了一卷底片（offer cash），私家偵探隨時都會用到底片的。

## Chantal Vargas

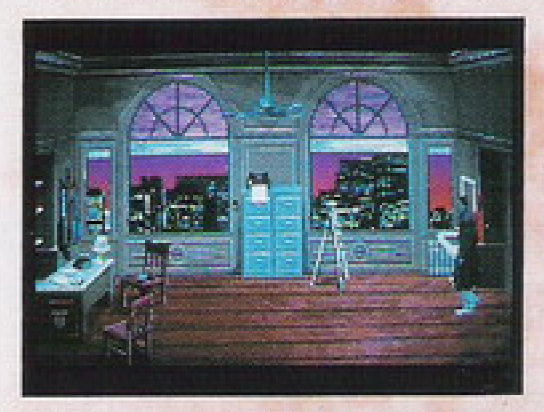
Chantal Vargas是我在Alexis 家中找到的人名，聽說是Alexis的密友。湊巧的是，她住的地方剛好就在我辦公室對面。按了門鈴後，門後出現了一位相當標緻的金髮美女：




「Tex Murphy？你不是在對面開了一家偵探社？」想必我偵探的身分引起她的警戒心。不管我如何查問，她硬是不肯透露一點消息。



回到辦公室休息，我將百葉窗拉起（move switch），天空呈現一片血紅，這是第一次核戰的後遺症，現在整個城市已經被一層透明的罩子罩住



，與外面的幅射隔絕。我一時興起，拿起櫃子上的相機和桌上的望遠鏡頭，架在窗邊的三腳架上，瀏覽對面大樓的風光。（get camera，get len，use camera on tripod，look camera）

說起來這種偷窺不大道德，但是相當有趣，可以看到形形色色的生活。我把鏡頭到處移動，哇！鏡頭中居然出現了一個大跳熱舞的女郎…等等！這不就是Chantal Vargas的公寓嗎？原來她還有這樣的嗜好。過了一會兒， Chantal 停止了舞動，走到左邊的窗口，一個男子出現，給了她一包東東，嘿嘿！隨便想想也知道那是「安非他命」之類的毒品。喀




喳一聲，我按下快門，拍下了這精采的一幕。（一定要先買到底片才能拍照。把鏡頭向右移到底，再下移一個窗戶，找到跳舞的女郎後，等到左邊窗口出現毒品交易的畫面時，按

下快門）

撿起落在三腳架旁的照片（get photos），我馬上趕到Chantal 的公寓。對 Chantal 說：「嗨！你的熱舞可真有看頭。」「你這個偷窺狂…」「別急，我看到的還不止呢…」（對話選2，2，1 ）

看到我出示的照片（offer photos），Chantal 只好乖乖回答我的問題。Alexis失蹤前的男友叫做 Rick Logan




，是個英俊的電影演員，或許和失蹤事件有所關聯，可惜沒人知道他在哪裡。

我回到 Sparrow 的攝影工作室打聽 Rick Logan，只知道 Logan 似乎為一家專拍三級片的電影公司 Galactic Pictures 工作。用 comlink 查到這家電影公司的地址，卻發現這家公司根本就是一棟空樓。看來線索又斷了……。

## Nora Desmond Alexander

找不到 Rick Logan，我轉向另一線索：Alexis的繼母Nora。據說Nora是個過氣的電影明星，一直和 Alexis 水火不容，說不定……

走進Nora奢侈而華麗的房子，我很能了解Alexis為何無法與她相處。Nora以為她自己還是絕代美女（天曉得），喋喋不休地抱怨嫁給 Alexander Marshall真是埋沒了她的才華。她炫耀著說：「你知道嗎？不知道有多少男人在等待我的



青睞，包括火星商業鉅子Lowell Percival…小伙子，你看起來也不錯…」

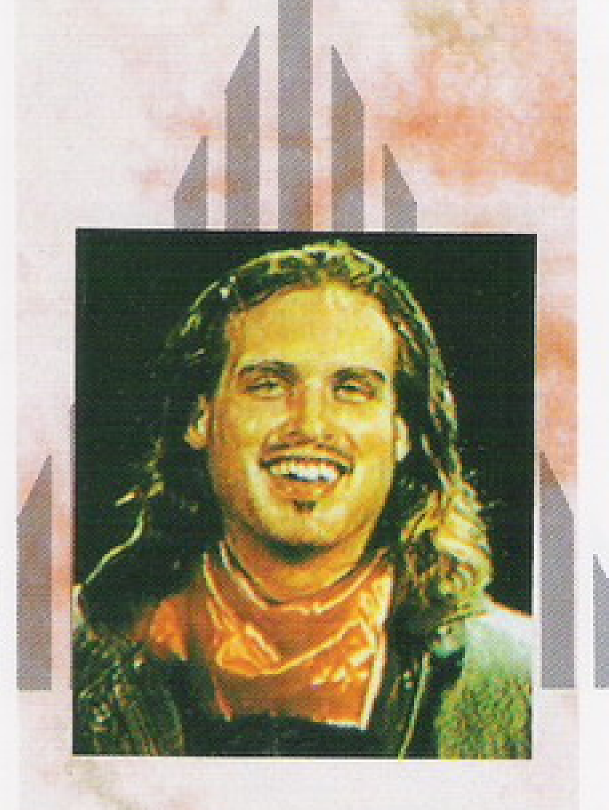
我逃出了 Nora Desmond 的大門。雖然我偶爾也會為工作「犧牲」一下，但是這樣的犧牲未免太大了。

## Mac Malden

Mac Malden是偵辦此案的警官，也是我最不願意去找的人。事實上，我已經和他「合作」多次，他的盛氣凌人和白痴腦筋同樣令人難以領教。

對付Malden這個老傢伙，絕對不能直接提出合作的建議，只能技巧地套他的話，再針



對其弱點進攻。我旁敲側擊地得知他正為議員Andretti的槍擊案煩惱不已，然後輕描淡寫地說：「說不定我能在外面探聽到一點風聲。」老Malden立刻喜形於色：「如果真能這樣，我一定會回報你的。」（對話選2，2，1，1，2）

用 comlink 查遍了所有的線索，就是毫無頭緒。我再度前往 Terraform 公司，一看到我，秘書Rhonda立刻露出曖昧的笑容：「嗨！ Tex 。你是來找老闆還是我呢？」我向她談到幾個最新的線索時，她的眼睛一亮。「我知道Galactic電影公司。Alexis曾經為這家公司拍過一部影片，但是一直沒有收到片酬。我為此費了不少力氣才找到這家公司的總裁Guy Calabero。這裡有他的地址。」唉！真是得來毫不費功夫。

## Guy Calabero

我永遠不能忘記這位三級片總裁的尊容，他鼻子嘴巴的構造完全和狗相同，大概是受到輻射的侵害吧。不過他相當爽快，有問必答。他告訴我Rick Rogan 曾經是公司裡頗具潛力的新星，但是平常很少和別人來往。有一個叫 Johnny Fedora的人或許會知道他的住處。

當我提到被殺的議員Andretti 時，Guy Calabero說：「我們公司除了三級片外，有



時也出品政治宣傳片（反正內容差不多）。剛好我這裡有一捲Andretti被殺時的錄影，如果你要的話，不妨拿去。」我對Calabero的慷慨表示由衷的謝意，雖然他的長相奇特，但比起許多人夠意思得多。

Mac Malden一看到這捲影帶（offer Andretti film），露出如釋重負的笑容：「太好了！這正是我想要的證物。好吧，你想要問什麼就儘管問。」我向Malden提到Johnny Fedora時，他沉吟了一下：「我知道這個混混，他不久前才被警方逮捕入獄…聽說他在廢車場裡有一個落腳處，那個廢車場已遭輻射污染，一般人根本不敢靠近，你最好小心一點。」

## Johnny Fedora

難怪Fedora要選擇這個廢車場做藏匿地點，這裡一個人影都看不到，只有幾隻貓狗到處亂跑，的確是躲避警察的好地方。Fedora選了一部廢棄的



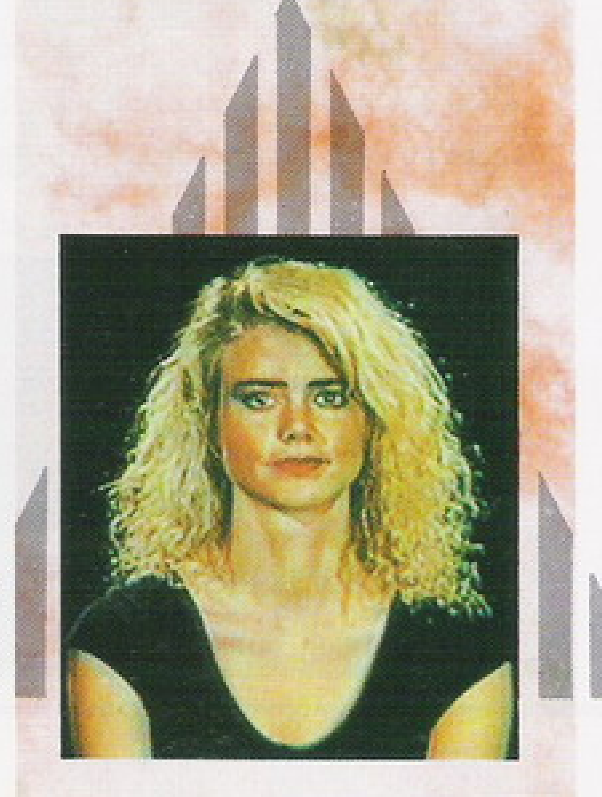
貨車車廂做房子，雖然門是鎖上的，但我很幸運地找到一把梯子（向右走，避開惡犬和地上那灘紅色的輻射池，走到底，打開右側小屋的門，可發現梯子。此外，小屋左邊的洞裡有一雙靴子，如果拿了靴子，就可以直接走過輻射池），在車廂頂部發現一個破洞，就從洞口爬進去。（use ladder on box car，goto ladder



，goto hole）

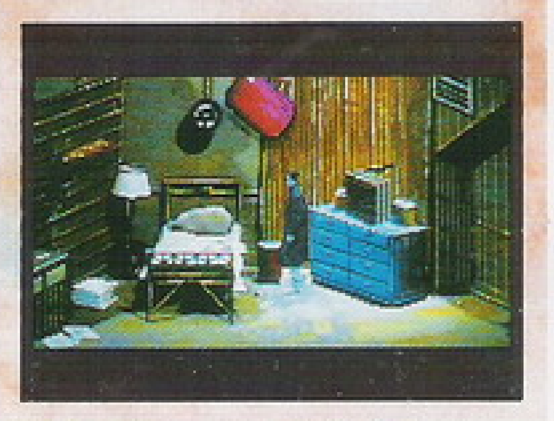
Fedora的臨時避難所似乎已經很久沒有人住過，我在桌上找到一把小刀，抽屜裡找到一罐貓食（get knife，open drawer，get cat food）。地上堆了好幾疊舊報紙，我大略瞄了幾眼（look paper），這些報紙都是報導多年前，火星殖民地發生的一場大屠殺（look paper）。我仔細搜索了一遍，結果發現衣櫃後的牆壁有些蹊蹺，細看之下竟然找到一個隱密的保險箱（move dresser，open tear）。但是保險箱的外面通有高電壓，如果伸手過去，包準有得你受。我在屋內實在找不到開關，只好走出門來尋找。

高壓的電源顯然是從屋頂而來，正當我爬上屋頂研究時，一隻貓跑來糾纏不休，我把貓食扔下屋頂（use ladder，goto ladder，use cat food on cat），這隻貓跳下屋去，原本坐在一旁的野狗立刻朝



貓追去，一陣雞飛狗跳後，我才注意到野狗原先佔據的地方居然是座小屋，打開小屋的門，裡面就是控制高壓的開關。（open door，move lever）

解除了高壓後，我順利地將保險箱打開。裡面赫然存放了Rick Logan的住所位置圖和一些現金，我當然是毫不客氣地拿走啦（open safe，get stuff）！正當我研究地圖之際，手腕上的comlink嗶嗶作響，Stacy著急的聲音傳



來：「Tex！你的顧客Alexander Marshall被謀殺了，你最好趕到現場去，地址是…」天啊！雇主死了，那我這幾天的奔波不是白忙了嗎？我不相信他那個誇張的老婆會付給我任何酬勞…

## Murder Scene

Marshall的屍體被棄置在一條鐵路旁，據警方估計，遇害時間大約是凌晨三點，沒有人知道他為什麼會在這種時刻到這樣荒涼的地方來。前幾天我們會面時，我萬萬想不到他會有這樣的下場。

*精彩好看的在下一期！*




——————美艷情報員佩蒂

# 攻略完結篇

/Charles Angel

嗨！各位忠實觀眾們！大家好！新春假期過得如何呢？春節完了接下來又是春假，幻想空間V攻得如何了？沒有！那實在是…太好了！以下的節目訪談你一定要仔細看，用心的體會！相信你一定能在幻想空間中放鬆自己的。好？上一集節目佩蒂小姐尚未跟大家講述在 K-RAP Radio 所發生的趣事，可否先請佩蒂小姐爲大家談談妳如何完成 K-RAP Radio 的資料搜集任務。

**Charles A.：**

果眞驚險刺激！依慣例還是請妳在 K-RAP Radio 電臺的經歷詳細告訴我們的讀者吧！

**佩蒂：**

我的第一站是 K-RAP電臺。在我進去的時候，電臺大廳中的接待人員剛好不在，在大廳左邊好像是John Krapper 的辦公室，在門旁有一個號碼鎖，我想試試看 Desmomd 給我的那一組 4595

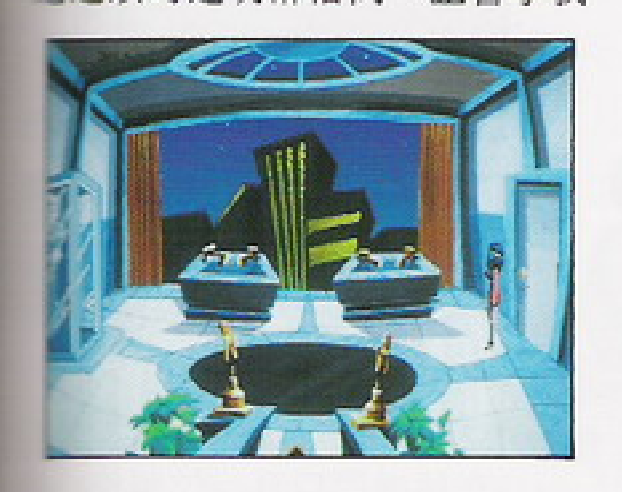


4 的密碼看看，沒想到果然眞的讓我打開了。趁守衛還沒回來之前，我立刻溜進 John Krapper 的辦公室。

當然了！機密檔案一定鎖在抽屜中，他的也不例外，只是這個鎖對我來說簡直是小事一件。剛好桌上有一隻拆信刀，我就利用拆信刀巧妙的打開了桌子的抽屜。抽屜中果然藏著機密資料以及一張寫著 46907 的藍色小標籤，我想這應該是某個東西的密碼吧！將有著賄賂官員資料的檔案拿起後，我立刻打算溜出去，可是大廳的警衛已經回來了！我只好試試左邊的門了。當我走到一半時忽然想到，文件拿走了不就是暴露 FBI 正在調查他的祕密嗎？這可不行，剛好看到辦公室中有一台影印機，我靈機一動就將文件拷貝一份，只是這台影印機

跟軟體世界的一樣爛透了！才拷好一份後就爆掉了，而且碳粉還害我噴成黑美人。不過總算將文件整個拷貝好了！將文件放回抽屜後，才想到，如果不鎖起來不也是一樣暴露行蹤嗎？拆信刀要開鎖很簡單，但是要鎖上去我可就沒研究了！怎麼辦呢？還好這時候剛好瞄到右方盆栽中好像有一處的土比較鬆軟。他也實在是太遜了！這種藏鑰匙的技巧我早就不用了！伸手往土中一探，果真如我所料，John Krapper 眞的將鑰匙藏在這兒，早注意到就不用費心的用拆信刀開鎖！拿起鑰匙將抽屜鎖好，再將鑰匙及拆信刀放回原位。這下子可眞的偷得一點也不露痕跡！高級密探的功夫可能也不過如此罷了！

右邊的大廳不能去，左邊的小門總可以走吧！進了左邊的門後，才知道這兒竟然是一間豪華的浴室，在最左方剛好有一個裝蓮蓬頭的透明淋浴間，正合乎我



的需求，可以趕快的將身上的碳粉洗掉。脫光衣服進了淋浴間，沒想到一旋開水龍頭後，整個淋浴間竟然立刻往下沈！原來這竟然是一個僞裝的透明電梯！幸好這棟大樓的人員都已經下班了否則在眾目睽睽之下，這樣一絲不掛可眞是糗死人了！

**萊里：**

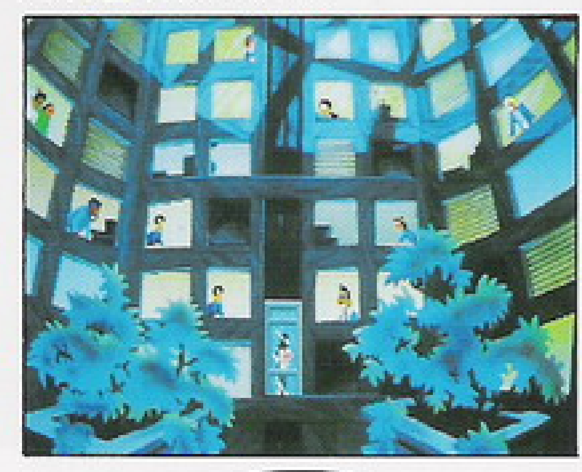
幸好沒有人，否則……。

**Charles A.：**

眞可惜我當初沒有在現場，否則……，嘿、嘿、嘿！

**佩蒂：**

你們還眞的以爲沒有人？事實上，當電梯才下降沒多久，不知道怎麼的，就突然冒出一大堆人頭在看熱鬧了！



**Charles A.：**

太可惜了！那天我應該跑去那裡採訪才對！

**佩蒂、萊里：**

你說什麼？

**Charles A.：**

沒什麼！沒什麼！我只是說那天我不知道到哪兒採訪了！請繼續說。

**佩蒂：**

那可眞是糗死人了！不過幸好當我抵達底層時，外面正好掛著一件工作服。我想到了！他們一定故意將電梯做成淋浴間的樣子，當來訪的美女洗澡時，好讓公司中的同仁全都欣賞到！

**Charles A.：**

說的也對！看樣子我該跳槽了！

**萊里：**

喂！先生，不要過度興奮了！

**佩蒂：**

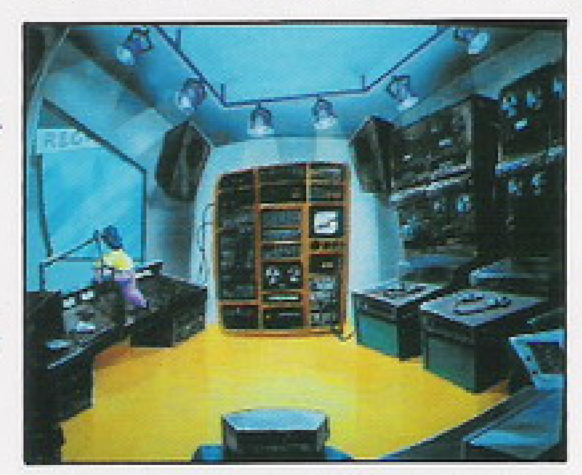
當然了！我立刻就將衣服拿起穿上，你以爲我喜歡裸奔喔！我雖然開放，可也沒到這種地步！這裡剛好是 K-RAP Radio 的



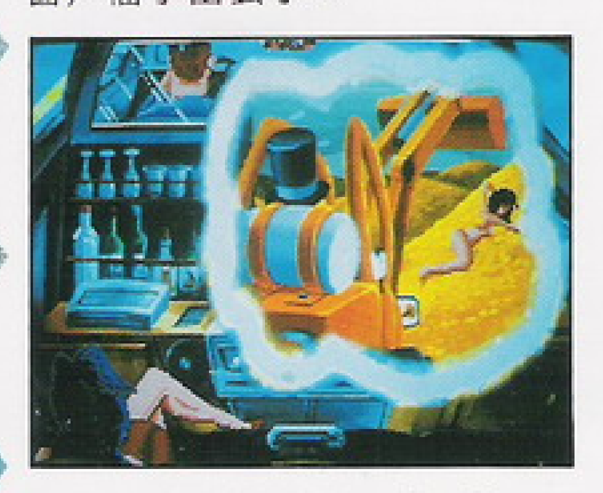
錄音室，在錄音室A中似乎正在談論著什麼重要的事情，可是隔著隔音設備，我沒辦法聽到他們在談些什麼，剛好在左邊的錄音主控室正好是空著的，不過門旁依然有密碼鎖，我試著將在John Krapper 辦公室中看到的密碼46907或25110輸入進去，果眞有效，門鎖一下子就開了。進了門後看著這一大堆的控制按鈕連我也都花了！不管他隨便按了！沒想到竟然按到錄音室的監聽鍵，喇叭中傳來了他們正在談論的祕密，太棒了終於讓我抓到把柄了！可是要有證據啊！剛好在主控室中的牆上有一大堆空白錄音帶，桌上也有一台一比一的專業錄音機，將錄音帶拿起，裝入錄音機中，按下錄音扭，太帥了！這下子你們一個也跑不掉了！

可是當我在沾沾自喜的時候，P. C. Hammer竟然發現我正在搞鬼，就跑了出來，用重物將門擋住，我反倒成爲他的籠中物！這下這可眞的糟了！門我又推不開，該怎麼辦呢？這時候我看

到主控室中放了一個巨型的喇叭，這倒使我靈機一動，於是我就先將錄好的錄音帶收起來，再將



主控台上的放音按鈕全都扳倒最大，然後將麥克風調到正前方，用我最令人不敢恭維的高八度音唱起「月琴」來，只見主控室的玻璃就像回到未來的情節一般的被我的高八度音震破了！趕忙帶著證據溜了出來，回到電梯後，按下旁邊剛剛看到P. C. Hammer 按的密碼鎖號碼，回到剛剛的大浴室，穿上衣服，就趕快從窗戶溜了出去了。



在車上我將P. C. Hammer的卡匣抽出來，換上Reverse B-iaz 的資料卡匣，然後將解碼機秀給司機看，他就立刻發動車子將我送到Reverse Biaz的工作室所在的大樓。

**Charles A.：**

眞是一動精彩刺激的冒險旅程！妳的機智眞的令我非常的佩服。各位觀衆請在廣告過後繼續收看茱里在亞特蘭提市的奇妙遭遇！

廣告：

玩夠了那些訊息完全都看不懂得外國腳色扮演遊戲後，你是否極爲企盼國內能有超水準的R-PG 出現呢？吞食天地三國外傳，金磁片獎第二名的作品，將帶你進入三國時代群雄爭霸的世界。在三國演義後，你是否能夠再度一統中原呢？

**Charles A.：**

在亞特蘭提市的機場該作些什麼事？

**茱里：**

其實在每個機場你要做的事都大同小異，首先一定要先將攝影機充好電，在找到一個硬幣，並且在廣告看板上找到計程車公司的呼叫電話，再到公共電話區中找到一台可以用的電話，用它打電話給計程車公司叫車，然後就到機場外坐車了。

**Charles A.：**

有些觀衆還是不知道上了計程車該怎樣告訴司機小姐開到哪兒去？還有可以跟司機小姐那個嗎？

**茱里：**

天啊！不要把我當成公野狗好嗎？你是絕對無法對女司機怎樣的。在亞特蘭提市你可以將在Lana Luscious檔案中發現的火材盒拿給司機小姐看，她就會將你載到賭場去了。

**Charles A.：**

有人問說在賭場後面的泥巴摔角場地須要付錢才進得去，但是要到哪兒撿錢呢？

**茱里：**

在賭場門口有一位服務小姐，只要跟她玩猜數字的遊戲，她就會給你十元代幣。用這十元代幣到賭場裡面玩樸克就可以賺到錢了！在這裡，你大約須要贏六



、七百塊才夠以後用！要穩贏不輸的方法很簡單，遊戲不是有儲存進度的功能嗎？只要善加利用就可以賺到足夠的代幣了！如果你一直贏不了錢，也可以出去外面跟那位服務小姐多玩個幾次猜數字的遊戲，不過賺得比較慢。

**Charles A.：**

可是在表演場中 Lana Luscious 才出來SHOW了一下就離開了，你到底是到哪兒找到她的呢？

**萊里：**

這次她是出來做預演秀，眞正的泥巴摔角是在晚上舉行。這時候你可以出去再多賺點錢，然後再到碼頭上溜溜冰，說不定會遇上她喔！

**Charles A.：**

在碼頭上有很多人在玩溜冰鞋，可是你要怎樣才能跟他們玩溜冰鞋呢？

**萊里：**

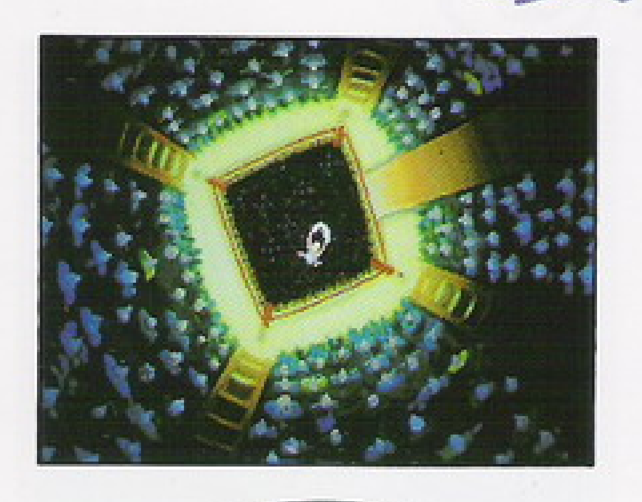
很簡單，只要先耐心的找到一家叫做IVANA SKATES的輪鞋出租店，用代幣跟她租輪鞋，再到外面穿上輪鞋就可以溜冰了！

**Charles A.：**

當你開始跟她摔角後，只見在螢幕上出現了一大堆她身體的局部特寫，這時候你該要怎麼辦呢？

**萊里：**

我只好快速的用滑鼠移動動作游標抓住她身體的每一部份，然後……。



**Charles A.：**

又有觀眾問說，在糗事發生後，要怎樣才能離開賭場回機場呢？

**萊里：**

那並不是我不行，只是在九百人眾目睽睽之下做那種事，相信你的反應也會跟我一樣。至於回機場嘛！只要請賭場前面的服務人員叫車就可以了。

**Charles A.：**

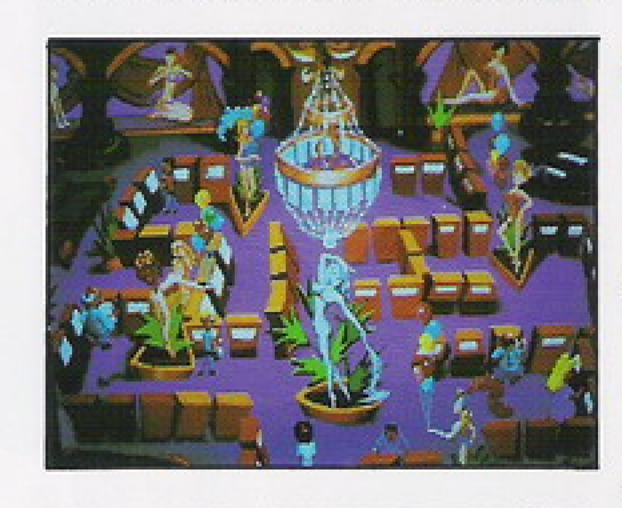
這一部份的問題就只有這些，接下來請萊里先生爲我們介紹整個事情的經過。

**萊里：**

到了亞特蘭提市後，我眞的感到遊戲的美工實在是太混了！每個機場看起來都一樣！因此呢，我同樣的也在機場大廳左方發現插頭，同樣也是怕待會兒要拍攝的時候電力不夠，我又將攝影機充一次電。在充電期間實在是無所事事，剛好看到右方放著幾台吃角子老虎的機器，我就是這麼一個好動的人，一時手癢，順手就到各個吃角子老虎的握把上拉一拉。我還眞的很走運，竟然有一個吃角子老虎中已投了硬幣卻還沒有拉，可能是那一個旅客急著上飛機忘了拉吧！扳下去後，看著它轉啊轉的，竟然還轉到一個櫻桃，一枚硬幣就這樣叮叮咚咚的掉了下來了。掏起硬幣，收下攝影機機後，心想也該起程到市區了。

同樣的也是看看機場的廣告看板，找到了呼叫計程車的電話，再到公共電話區打電話叫車。電話那一頭傳來的同樣也是那種奇怪的東部腔調，不過總算還是英語，還能夠叫到車了。出了機場大廳，上了計程車，拿起在Lana Luscious的檔案中找到的火柴盒給司機小姐看，她就立刻把我載到賭場了。

下了計程車，迎面就遇上一位穿著時髦的服務小姐。跟她談話後，竟然要我猜猜她心中想的一個數字，猜中有獎，隨便說個數字給她後，她竟然說我猜中了她心裡想的數字，並給我一個賭場用的十元代幣。太巧了吧！以爲我看不出來嗎？這一定是賭場的廣告噱頭！接下她給我的十元代幣後，心想這十元代幣又沒有什麼用，反正是贈送的，不玩白不玩，於是我就進入賭場開始賭

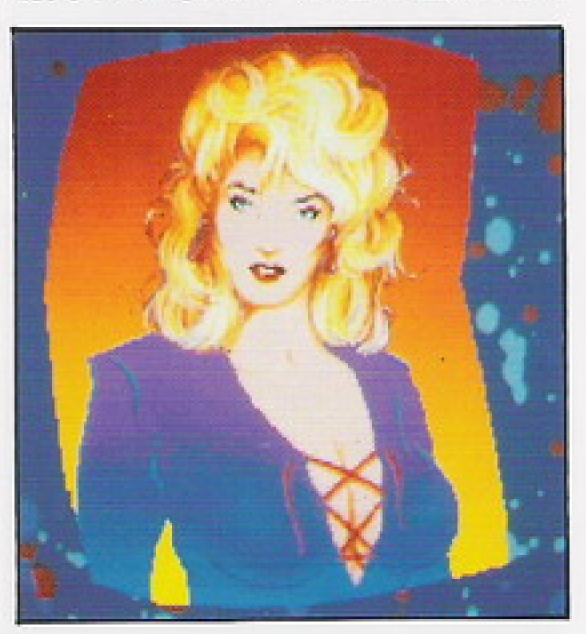


起來了！這次可不再是玩那簡單的吃角子老虎了，而是玩撲克，撲克你會玩嗎？其實我也不太會，不過只要依據前幾代的慣常作法，一贏錢就將進度存起來，輸錢後再將進度提出來再拼就一定會贏上一大筆錢的。



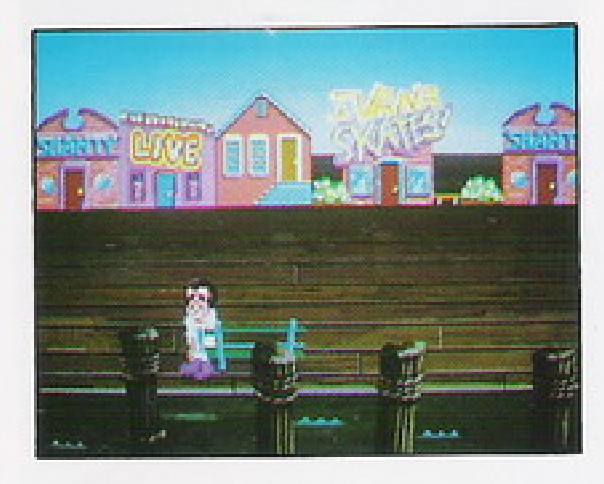

賭了好久後終於贏了大約五百塊，心想這該夠用了吧！賭場的後方好像有個好玩的地方，去看看吧！原來這是一個泥巴摔角的表演場地，她是一位泥巴摔角的選手，那麼到這裡找她準沒錯了。進了大廳後面的表演場，竟然遇上一位負責收費管理的大傢伙，說要付25塊錢才能觀賞節目，可是我沒有錢啊，只得問他可不可以用代幣代替，沒想到竟然可以，太棒了！代幣我倒是有一大堆。於是我就拿出25塊的代幣給他，並進入最佳的觀賞席位。

在一陣掌聲後，Lana Luscious 終於出場了，果真曲線玲瓏充滿誘惑力，可是奇怪的是她



竟然只出來SHOW了一下子就退場了，播音機上說這是預先的展示秀，敬請晚上再度光臨。

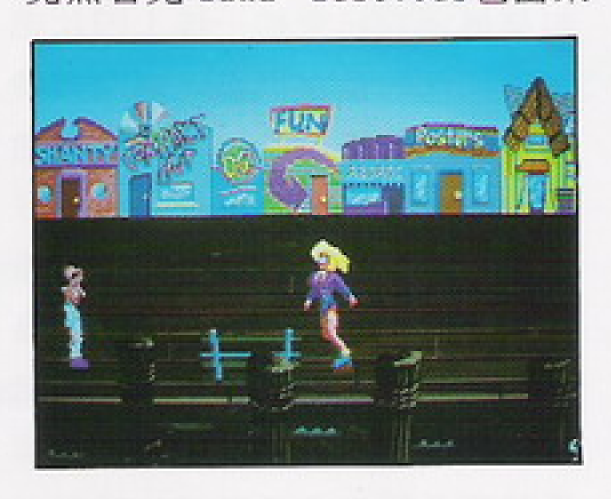
慘了！這可怎麼辦呢？沒辦法，只得先暫時出場了。吃角子老虎也沒有什麼好玩的，我就信步走到外面的碼頭去看看有什麼好玩的。這是一個非常長的碼頭，碼頭上有一大堆商店可是近看之下全都為了慶祝某某人而關門休息了，不過碼頭上面倒是有一些人在溜冰，心想，既然要等到晚上，何不先溜溜冰玩一玩殺時




間呢！剛好溜冰鞋出租店（IVANA SKATES）並沒有關門，進去出租店後，老板娘剛好從後面出來，心裡面是很想租溜冰鞋，只是身上沒錢，只有代幣，不過探問之下，老板娘竟然也願意以代幣來代替現金，看樣子這位老板娘也是一位賭鬼吧！

隨便選了一雙溜冰鞋，將代幣付給她後，就跑到外面的椅子上換溜冰鞋。換好後我也就跟那些傢伙一樣盡情的享受溜冰的樂趣，幸好我的溜冰技術還算不錯，否則稍一不小心溜到海裡面可不是一件好玩的事。

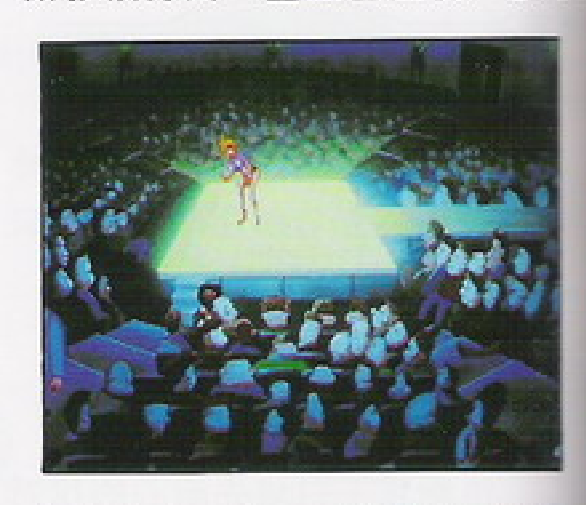
向碼頭外溜了好一會兒後，竟然瞥見 Lana Luscious也出來




溜冰，我立刻抓緊機會找她搭訕。她表示她出來外面是為了尋找待會兒泥巴表演的對手，並且詢問我有沒有興趣在晚上的表演賽中自願上場？當然了！這可是我夢寐以求的事。連忙的答應了，她就撇下一句話，晚上等你了！就溜走了。

距離晚上開演時間已剩不多了，我連忙的滑回輪鞋出租店，在外面脫掉輪鞋後，立刻就到出租店裡面還鞋子並且要回我的租金。這位女老板可真的是一位斤斤計較的人，竟然到處挑輪鞋的缺點，並且扣了一些錢說是機械損壞的補償，我也懶得跟她計較了，拿回代幣後就立刻趕回賭場。

進入泥巴摔角的表演場，門口的守衛問我要純觀賞或是要加入比賽，我當然要加入比賽了！雖然費用高了大約二十倍，不過這些全都是贏來的錢，付起來也就比較阿莎力了！付了錢後，將攝影機打開，坐上座位後，節目



就開始了！她一看到我在場就一種挑釁的語氣要我上場與她一比，付了那麼多錢後，我當不會放過這個大好機會，跳上



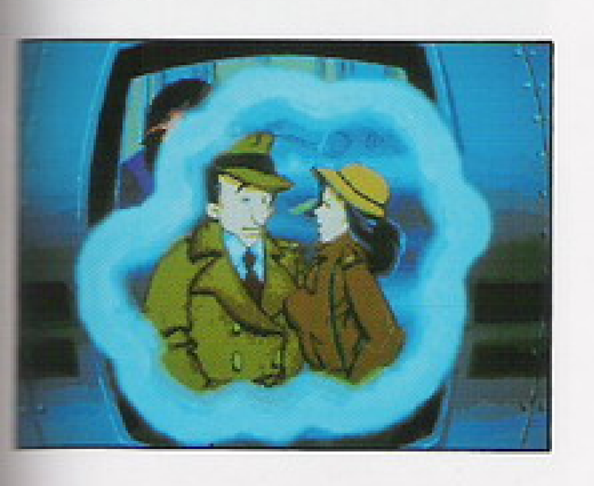
後我就盡我所能的抓住她身體每一部份，終於在九百人面前們就……。



實在是糗死人了！不過換做是你在九百人的面前，相信你也會跟我一樣的。不過總算拍到錄影帶了！抽出錄影帶換上另一卷還未拍攝的，我想我又該向第三位候選者，住在邁阿密的 Chi Chi Lambada ，出發了！

出了賭場，這下子又是轎車的問題，看看旁邊又沒有任何的公共電話，況且我也沒有硬幣來打電話，只好問問站在旁邊的服務員，他倒是頗好心的願意幫我叫車，只見他吹了一聲口哨，一輛計程車就開來了，真不愧是專業人員！

到了機場，買了前往邁阿密的機票，到貴賓室摔幾下，就又登上飛機了。



**Charles A.：**

謝謝某里先生如此精彩的故事解說，還好我不是你，否則我不糗死才怪！好了，各位觀眾請在廣告過後繼續收看本節目下一段，佩蒂獻身記！

廣告：

銀河飛將II帝國逆襲，以更先進的電腦遊戲科技、語音效果、電影化劇情、高度人工智慧設定，帶你進入遊戲界的最高領域。銀河飛將們，我們期待你的再度入伍！

**Charles A.：**

佩蒂小姐，首先想請問你，在 Shill Building 的大廳中，並沒看到電梯按鈕，請問該如何搭電梯上Reverse Biaz的工作室呢？



**佩蒂：**

只要先看看牆上的各樓層公司名稱表，看到 dcs Rever Records 的招牌，知道它在幾樓後。再問問警衛，他就會幫妳打電話上去問是否有約，然後就會幫妳開電梯門讓妳上去。

**Charles A.：**

上去後妳好像有拿到一塊金唱片，它有什麼用呢？

**佩蒂：**

這塊金唱片是他們的犯罪證據，只要將它拿到桌上的電唱機上，再打開開關，試試看正轉及反轉，以及不同的反面轉速，就知道這的確是他們的犯罪工具。

**Charles A.：**

有觀眾抱怨說不知道該怎麼玩電子琴？按了半天就是跟不上節拍。

**佩蒂：**

其實這應該不算是問題，只要妳多試幾次後，程式就會自動幫妳演奏的。

**Charles A.：**

有人想知道妳是怎麼跟Reverse Biaz要到錄音帶的？

**佩蒂：**






比較簡單的方法是一直跟他講話就會……，然後就可以要到錄音帶及金唱片。不過我用的是比較積極的方法，只要用拉鍊指令在他身上就……。

**萊里：**

什麼！

**佩蒂：**

你還不是一樣！

**Charles A.：**

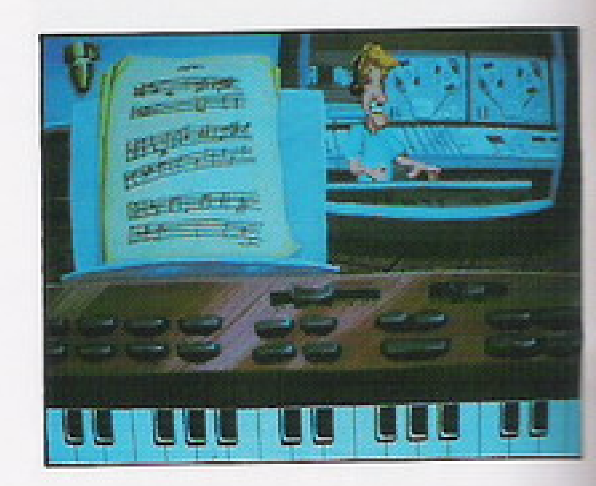
好了！拜託別鬧了，反正你們兩個都一樣，現在節目正在現場播放呢！現在可否請佩蒂小姐將妳在 des Rever Records 的情形跟觀眾說一下。

**佩蒂：**

當我抵達Reverse Biaz工作室所在的大樓時，大廳的警衛正在睡覺，我也不好意思吵醒他，就自己跑到位在電梯左邊的各樓層公司告示板上，尋找 Reverse Biaz的 des Rever Records 工作室到底是在哪一樓，一看之下我倒是有點兒嚇呆了，怎麼全是特種行業的大集合，例如 UCK YOU 不過細看之後我才會意出來，原來告示板太舊了，有些字已經掉了以致造成我的錯覺。看看 des Rever Record的工作室應該是在第九樓才對，可是要怎麼上去呢？這裡又沒有電梯按鈕！沒辦法偷偷溜上去了，只得叫醒警衛請他告訴我怎麼上去。好玩的是，這棟大樓的電梯控制竟然全是由警衛來控制。跟他扯了一大堆，告訴他我要找Reverse Biaz，並跟他說是哪個房間後，他終於幫我打開電梯的門，送我上九樓了。



出了電梯一下子就進入了Reverse Biaz的工作室，裡面的東西倒是滿多的，還有好幾張金唱片呢！難道這傢伙的歌這麼受歡迎嗎？不過我比較感興趣的是位在中央的那張金唱片，我一直很好奇，這些金唱片到底只是擺好看而已或是眞的能夠聽？剛好桌上也有一台電唱機，我就將這張金唱片拿起來放到唱盤上，先按下位在左邊的轉速開關，再按下位在右邊的向右正動的開關，然後將唱針移到唱盤上，太棒了！這個金唱片果眞可以用，再按下另一個轉速鍵，好好玩喔！音樂節奏竟然加快了，不過倒是有點兒聽不出是在演奏哪一種音樂？那麼讓它倒轉看看，反正電唱機又不是我的，玩壞了有什麼關係，沒想到，在倒轉的雜音中我竟然聽到他們鼓勵孩子們觀看色情書刊及吸毒的啓示，我一向不認爲他們會這樣作，但卻沒想到他們眞的以倒轉的唱盤，暗中傳遞給孩子們犯罪的訊息！當然了，爲了搜集他們的犯罪證據，我也就偷偷的將這張金唱片收了起來。這時候Reverse Biaz正在他的錄音室中工作，穿過彎彎曲曲的走道後，好不容易到達錄音室



的門口。敲敲門並且說明我的來意，他就邀我進去試音。進了錄音室，只見裡面放著一大堆音樂器材，中間則是一台電子琴，R-everse Biaz要我先跟著他的旋律演奏配樂。這下可糟了，如果你沒有很好的音樂素養這可會大露馬腳喔！還好，事實上並沒有你想像的那麼糟，只要你多試幾次就能夠配上旋律了。

終於我錄成了我生平第一捲錄音帶，錄好後他就邀我到主控室中談談，這下子就是我展現魅力的時候了，我運用了女人天賦的



本能（拉鍊指令）終於騙到了他的金唱片。但是在辦事的期間，卻也不小心的觸動了錄音開關，而將我們那個的聲音錄進去另一捲錄音帶了。

**Charles A.：**

Reverse Biaz以後出了一捲極爲暢銷的錄音帶，裡面有著某種非常誘人的聲音，那聲音該不會就是妳在那時後不小心錄進去的聲音吧？

### 佩蒂：

的確就是我的聲音，我眞的沒想到他竟然會把這種聲音運用到他寫作的音樂中，而且還創下銷售記錄！我眞的應該跟他收版權費的，不過那是以後的事了。接下來我就帶著這捲剛剛錄好的錄音母帶以及那一塊金唱片，高高興興的回 FBI。總算不負所託的完成任務了，有了這些證據一定可以將這些壞傢伙繩之以法。

### Charles A.：

好像妳的任務到此就算大功告成了。

### 佩蒂：

對啊！不簡單吧！

### Charles A.：

的確不簡單，各位觀眾請先休息一下，廣告後繼續觀看萊里最後的一個任務。

廣告：

你可以改變第二次世界大戰歷史，納粹飛行祕史，期待你英明的領導！盧卡斯公司年度鉅作不可錯過！

### Charles A.：

這次在機場好像有點兒不一樣，可否請你說說看？

### 萊里：

的確，這次除了跟上幾次離開機場的步驟相同外，你也會看到一組移民公司的電話號碼。你可以撥撥這通電話，說不定會有些意外收穫喔！

### Charles A.：

觀眾中有人不知道該如何進去健身房，而且也進不去牙醫診所裡面找Chi Chi Lambada，請問該怎麼呢？

### 萊里：

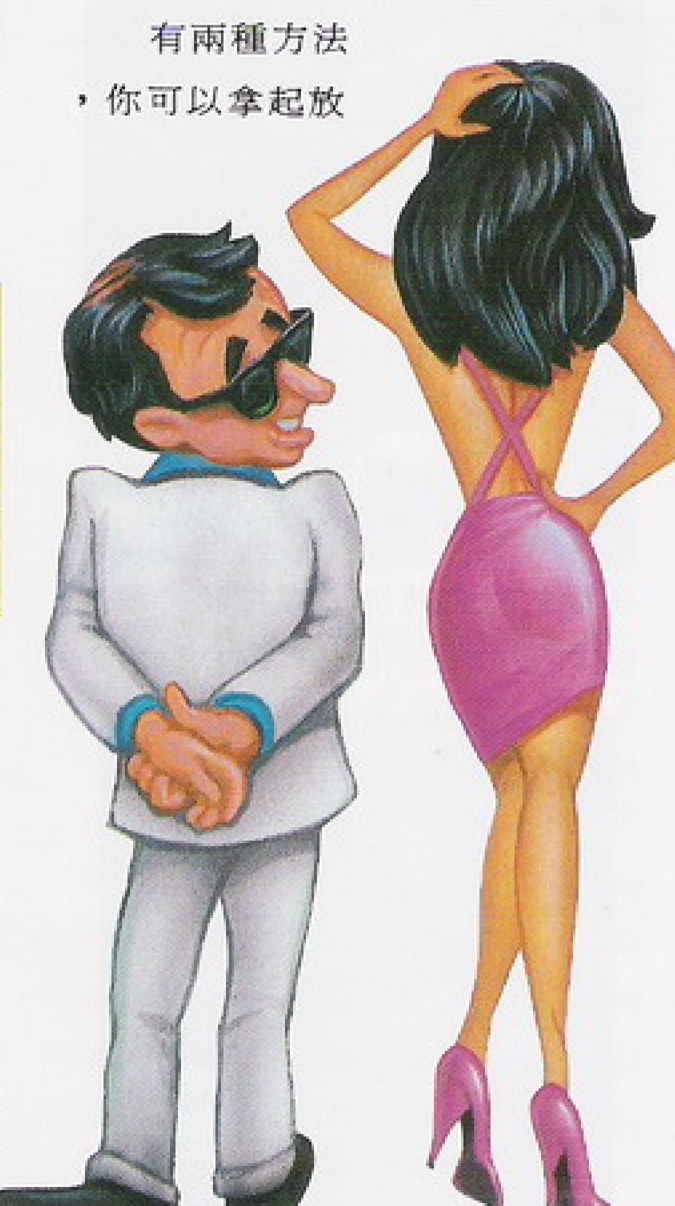
健身房在見到Chi Chi Lambada之前是進不去的。首先你一定要先到牙醫診所中裝病，進入診療室後才能夠見到她。

### Charles A.：

那麼你是怎麼裝並進去的？

### 萊里：

有兩種方法，你可以拿起放



在桌上的桌巾，將它綁在頭上，裝成三級牙痛的病患，在到護士面前敲敲窗，以模糊的聲音跟她講話，就可以進去了。另外一種比較複雜，你要先利用桌上的電話，打名片上的電話給這家診所，謊稱你是別家診所的醫生，說有病患要轉診。說完後再去敲護士的窗戶就可以了。

### Charles A.：

見到Chi Chi Lambada後，你該做些什麼事來引誘她呢？

### 萊里：

首先你一定要先仔細的端詳她，再找機會跟她搭訕，她會跟你說她是非法移民，這時候只要將在機場的垃圾桶撿到的綠卡給她就……。

### Charles A.：

聽說你因為運動神經太差了，以致……，那麼折騰完後，你又是怎樣離開診所呢？

### 萊里：

還是打電話叫計程車啊！計程車的電話號碼也是在機場的廣告看板上可以找到。

### Charles A.：

喔！這麼簡單喔！喂！那個問問題的知道了沒？接下來也請你跟觀眾詳敘你在邁阿密的奇遇。

### 萊里：

抵達邁阿密後，照例先到機

場左方的電插座幫攝影機充充電，在充電期間看到旁邊有一台香煙自動販賣機，心想這次可能也需要零錢，我又沒有任何的零錢打電話，試試看退幣口可能會找到別人忘了取回的硬幣吧！伸手往退幣口上一掏，果真如我所料，真的有人忘了取回零錢。拿到零錢後，電也充好了，收起攝影機及充電器後，差不多該看看廣告看板尋找計程車電話了。不過這下子我可是看到了兩個電話號碼，一個是計程車公司的電話，一個是移民公司的電話。先打打看移民公司看看吧！接通後，他們一下子就問我要把貨送到哪裡？我沒頭沒腦的回答送到機場後，他們就說待會兒就將綠卡送到，並且將它放在機場外的垃圾桶，才說完就立刻將電話掛斷了。我頗好奇這家移民公司倒是在搞些什麼鬼，因此我就依指示到機場外的垃圾桶看看，果真有一個包包，打開一看正是一張沒有寫名字的綠卡，喔！喔！又是一家非法的移民公司，不管他了，反正他們的綠卡隨便印都有，我就將它收起來了。剛好在機場外面正停著一輛計程車，這下子可是省了叫計程車的硬幣了！搭上計程車，並且將Chi Chi Lambada資料檔中的名片拿給司機小姐看，她立刻就會意了，並且將我載到這家牙醫診所門前。這真是一個奇妙的組合，牙醫診所竟然建在健身館的上面，我試著想打開健身館的門，可是它鎖著並且沒有人在裡面，我想她可能現在正在牙醫診所吧！於是我就爬上樓梯推門進去牙醫診所了。可是我的牙齒好好的又沒有蛀牙或是牙齒痛痛，然後跟櫃臺後的老護士又說不通，這下子該如何才能何見到她呢？剛好看到桌上有一塊桌巾，另外一邊放著一台電話，再加上名片上的住址，這下子我可找到靈感了。首先呢我用桌上的電話打給這家牙醫診所，騙他們說我是另一位牙醫師，並且跟他們說我有一位急症病患要轉診到這家診所去。他們果然真的被我騙了！再來呢就是將自己偽裝起來，拿起桌上的桌巾，將它綁在頭上裝成三級牙痛病患的樣子。然後就走到老護士所在的窗口前敲一敲，裝成可憐兮兮的樣子

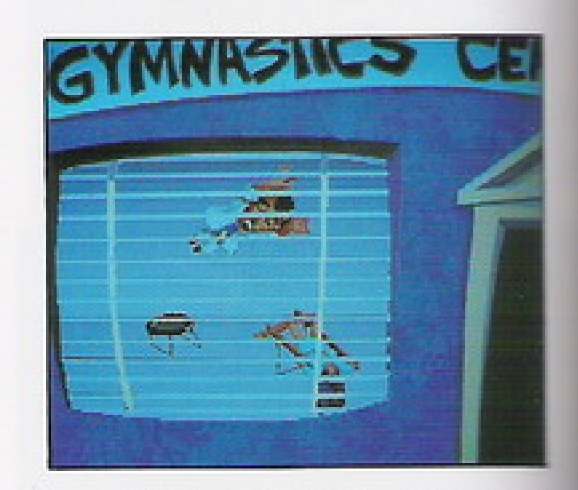


，並且以模模糊糊的聲音告訴他們我是來看病的。她一下子就認定我是那位轉診的病患，立刻就把我請進去診療室了。坐上椅子後我就立刻將攝影機打開，果然如我所料，是由Chi Chi Lambada為我檢查，我一看到這位豐滿的可人兒整個眼睛都亮了！在她為我檢查的期間我除了盡情的欣賞這位美女外，也一直找機會與她聊天，而Chi Chi 也跟我談到她的隱憂。原來她是一位非法移民，這時候她最需要的是一張綠卡好讓她可以到處旅遊，而且還說如果有誰能給她綠卡，她將盡





一切為他服務。這下可真妙，剛好我在機場拿到了一張沒有寫名字的綠卡，反正我本來就是美國人的根本不需要綠卡，而且將綠卡給她說不定……。於是我就將剛剛撿到的綠卡拿出來送給她，她高興得不得了，然後……。哎



！只怪我整天都窩在電腦前面寫程式，以致運動細胞缺乏，否則這可將真是一個難忘的經驗。太好了！全部三位候選人的生活錄影帶我全都拍到了！這下子可以回公司交差了！利用牙醫診所中的電話打給計程車公司，然後就下樓去坐車回機場。在機場的自動機票販賣機中現在只剩下前往洛杉磯的機票，買了一張機票，再到貴賓室摔了幾下後，就搭上

# 攻略完結篇

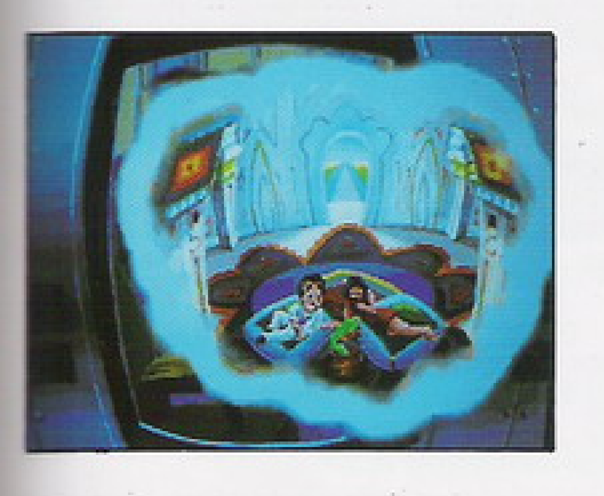
飛機回洛杉磯了。

### 佩蒂：

這時候我也完成了所有的任務回到 FBI 的總部並且向Desmond報告所有的過程及所獲得的證據。他對於我傑出的表現印象極爲深刻，並且答應爲我安排一場在白宮的演奏會。這眞的是我夢寐以求的機會，小麻雀一下子就變鳳凰了！

### 萊里：

我接下來的遭遇才好玩呢！當我在飛機上睡覺睡到一半時，



突然被飛機的垂直下降所嚇醒。廣播器上也傳來空中小姐的求救聲，因爲駕駛員不滿航空公司一直未與其簽約，因此罷飛抗議，因此現在徵求一位曾開過飛機的人協助駕駛飛機，以拯救全機人



員的性命。可是等了好久都沒有人自願，這時候我突然想到以前我從事軟體推銷員的時候曾經玩過一些飛行模擬遊戲，反正客機、戰鬥機及直升機都是飛機，應該都是大同小異的。於是我就志

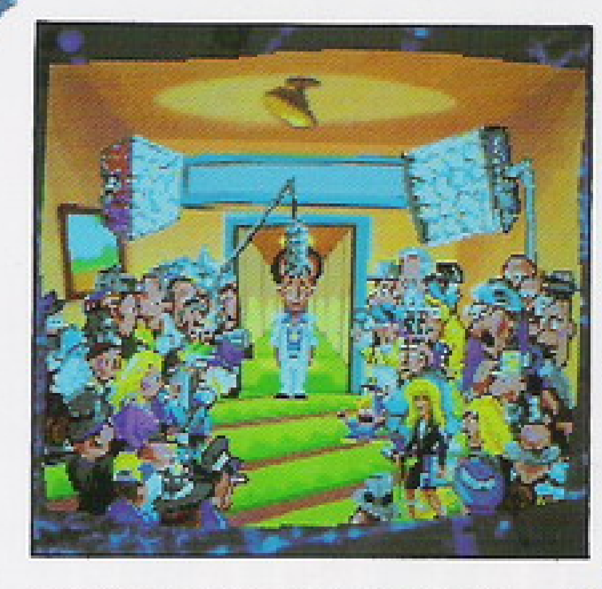


願爲他們解決這個問題，可是當我到了駕駛艙後才知道，模擬遊戲到底跟眞正的飛機駕駛實在是差太多了！光是這一大堆飛控按鍵就看得令人眼花撩亂。這下子沒輒了！只好死馬當活馬醫，看到什麼按鈕就按，說起來也眞的



很不好意思，我還眞的很幸運的按到了自動飛行按鈕，飛機一下子就恢復水平飛行。這還不算什麼，降落才是最大的挑戰，以前玩模擬飛行最常墜機的時候就是降落了！不過還好這台飛機就像橡皮做得一樣，很耐摔，在幾次降落不成功後，終於讓我抓到要訣，將它直挺挺的迫降在機場跑道上了！

一下飛機我立刻成爲新聞的矚目焦點，原來副總統也在這架飛機上，看來我不知不覺中救到了重要人物了！除了記者不斷的



閃光燈及亂七八糟的問題外，總統也應酬性的打給我一通致謝電話。並且邀請我參加在白宮舉行的致謝慶祝宴會。

### 佩蒂：

眞巧！我也應邀到白宮演奏。

### 萊里：

對啊！分別好久的我們終於在最後的一刻見面了，一開始我們就有一大堆的話要談，可是不識相的 Desmond 竟然插坐在我們的中間。我只得跟副總統聊一些應酬性的話。眞無聊！

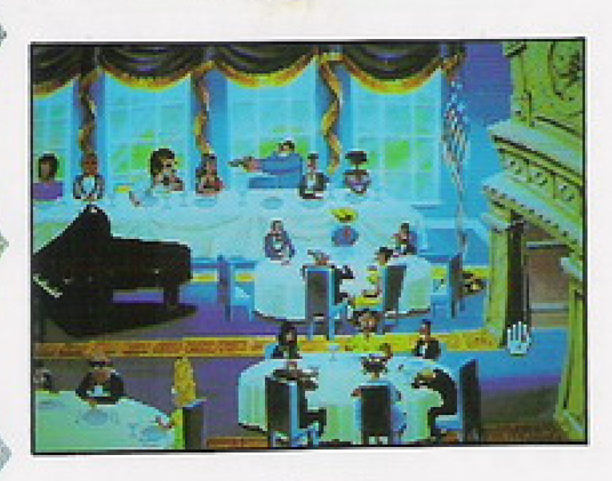


### 佩蒂：

對啊！而且當我一坐下去，旁邊就有一位長得有夠難看的傢伙一直找機會跟我搭訕，我實在



是懶得理他，可是當我聽到他自我介紹後，我突然想到，Julius Bigg，不就是我追查的犯罪組織頭頭，而且也是說我演奏只吸引聽眾而減低叫酒量因此把我辭掉，並且拒付我一個禮拜薪水的幕後老板嗎？太棒了！復仇機會終於到來了！我立刻叫 Desmond 將他抓起來，可是這傢伙更狡猾一下子就取出手槍來，把全場的人都嚇了一大跳。



萊里：

我的動作更迅速，一下子就以副總統爲重，奮不顧身的以自己的身體護衛他，結果將他弄得滿臉都是派。

佩蒂：

這時候我立刻想起來自己身上正穿著 FBI 的祕密武器木蘭飛彈，於是我就面對著他，將雙手往後一拉，胸部一挺，立刻打出木蘭飛彈將他打得七零八落。

萊里：

事後呢！副總統爲了報答我們的傑出表現決定邀請我們到大衛營去度假，那可眞是天大的榮幸。



佩蒂：

好玩的是，我在萊里的口袋中找到三捲錄影帶，這三捲錄影帶眞的使我們度過一個快樂的週末。




對我來說可是不好玩呢！簡直是糗死人了！早知道就不拍了。

Charles A.：

其他的人最後怎樣了？

萊里：

說起來也眞的很不公平，Julius Bigg竟然被無罪開釋，法官的解釋是他在白宮中的舉動只是白宮所提供的甜點，甜度過高而使他過度緊張。而美國最佳性感家庭錄影帶的女主持人也轉由總經理的女朋友擔任，這個節目並且在美國電視頻道中造成很大的震憾。而Reverse Biaz的唱片輯錄音帶倒轉傳遞訊息的計劃也因爲年輕的一代所用的 CD 唱機沒辦法倒轉演奏而作罷。K-RAP Radio 也購買了一個電視頻道而成爲 KTV。P. C. Hammer也成爲助理導播。國會在關說下仍然沒有通過黃色書刊的禁止法令。而觀眾呢！也請繼續期待幻想空間的續集。







# 警察故事3 完全攻略（二）

張以全

## ★ 第三天

來到辦公室時，看見桌上的公文箱中有文件，拿來一看，一天的工作往往就是從這開始的。

「太帥了！」我忍不住叫道，原來是報社所傳回來的消息，上面說「有人打電話來，說她知道有關昨天晚上在購物中心所發生的事，並且可以指認出那位凶手。目擊者的地址如下：325S.2nd街。大概的位置是在舊工業區。」

太好了，只要有個開頭，我就能逐漸的把案情明朗化。在車上，我告訴 Marales 我們要去的地方—325S.2nd街。「那是一些廢棄的舊倉庫？！」她回答。「該不會是一個玩笑吧！」我想了一下，不管如何，去一下總是好的，到時要小心一些就是了。

到了舊倉庫，下車一看，果眞不是什麼好地方，映入眼簾都是一堆堆的垃圾，沒有半點人影。有一台手推車在平臺上，去看一看吧，或許有一些線索。走上階梯，發現手推車後的報紙堆很奇怪，該不會是……不管三七二十一，我走向前去…ㄒㄧㄥㄨㄛ、ㄒㄧㄥㄨㄛ，哇！冒出一個老女人，是個流浪的無蝸殼牛。

「喂！小子！你要作什麼？」流浪婦人問我。我試著和她說話，但「我不跟陌生人說話。」卻是她的回答。於是我拿出所有美國警察放警徽的地方—皮夾，給老婦人看，並且告訴她「我是警局的 Bonds 警官，是你打電話說你曾在昨晚目擊購物中心的凶



殺案？」

「是的！是我打的電話。」老婦人回答。

「那妳是否可以和我去警局一趟？」我問她。

「可以，只要你把我的手推車給一起帶走…」天啊！這是什麼要求？！「因爲上次……」老婦人說著她的理由。我一看，後車箱是不可能放得下那部推車的。說服老婦人？不太可能。這時，我用馬蓋先的頭腦靈機一動！對，把老婦人打昏…不！用手銬把手推車和牆上的水管銬起來（用手銬在推車上按一下），老婦人就乖乖的跟我走了。

到了警局，老婦人眞是大牌（主角可是我--せ！），自己坐了下來，還說：「我肚子餓了，午飯還沒吃呢！」幸好，隔壁的桌上有同事的一包午餐，看來，只好先借一下了。拿來給老婦人之後，我也坐下來開始問話了。我先請她把事情大概敘述一下。

「是這樣，那天晚上，我在購物中心的『寶物堆』中，尋找一些別人不要的……於是，我看一個面目凶暴，一看就知道絕不是什麼好東西的人，對一個女的下手。不幸的是，他發現到我了。我想走，但是那×△％＃的王八蛋用棍子把我給打昏了。他那張面目可憎的臉，我可是永遠都不會忘記！」

「你是說，你能認出那個人來？」我高興的問她。

「絕對可以！」她肯定的回答。再問下去，就開始偏離主題了。於是我打開桌上的電腦，選擇 Tools 這一項，再選 Drawing Composite 。

聽從老婦人給的指示，把五官選出來。（使用方法：鍵盤使用者使用TAB鍵在各個五官選項移動；B鍵選擇左邊的箭頭，N鍵爲選擇右邊的；在臉部的下方跟左方有左右及上下調整選項，可調整五官的擺放位置，只要將游標移到上面就可調整，若原本是調整左右選項，然後要換到上下選項的話，需先將游標向上移到臉部再向左移到上下選項，否則左右選項會跟著游標移動，若爲上下選項則以此類推；滑鼠及搖桿使用者只要把游標移到上面再按住按鈕即可。筆者使用的結果是：眼睛、鼻子、嘴巴、頭髮和鬍子，都選左邊第一種，眉毛選左邊第二種。眼睛要稍爲偏右，而頭髮要「非常」偏高。調整到老婦人對每一項五官都說OK，就可以選Search的指令。）



電腦找出三個人，而老婦人一眼就說「中間那個！死也不會忘掉。」我把檔案調出來看看。

關掉電腦，再和老婦人說話。「我想要回去了。」她說（吃飽喝足，也該回去了。）於是我就送她回去。到了她的「住所」，我當然不會忘記我的手銬，拿了之後，就回去了。Moralse 在路上請我送她去購物中心打個電



話，之後我就回家了。

## ★ 第四天

又是一天的開始，照常，刷牙……（怎麼又穿同一套衣服）。到警局時大概又是下午了。（當這種警察眞好。）

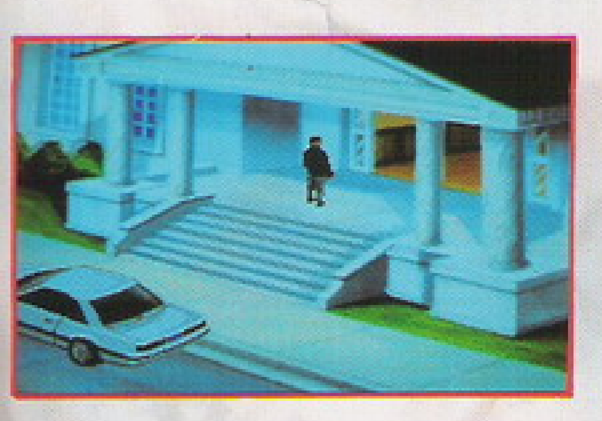
看看公文箱中的文件，那是一張傳票，上面寫著一×月×月×日×時……民事訟訴案， Mr. Rize對……

我想了一下，對！就是那個大胖子，前幾天我做交警巡邏的時候，在高速上攔下的大胖子J-oan Rizz。他在快車道上開車開太慢，致使交通擁塞（台灣可看不到這種景像！）被我攔下來之後，態度也實在很差，那時就曾經威脅我要「法庭見」，還眞的告上法庭了。

在我到樓下之前，我突然想到，在第一天上班時，曾經到四樓電腦室，申請了一張電腦卡。那時正好聽到電腦室主任和Dis-path管制中心的一通電話，要另一位警員歸還一組「汽車追蹤器」，可是那位警員透過管制中心回答說一時之間還不能還，要多借三天。算算日子，到今天止，正好三天了。於是我先上樓，二話不說，就直接翻主任的桌子（用「手」游標在桌子上按一下，多試幾次，在左邊一些的地方。）打開了抽屜，裡頭就是追蹤器了，拿走的時候，主任也提醒我要早一點歸還追蹤器。

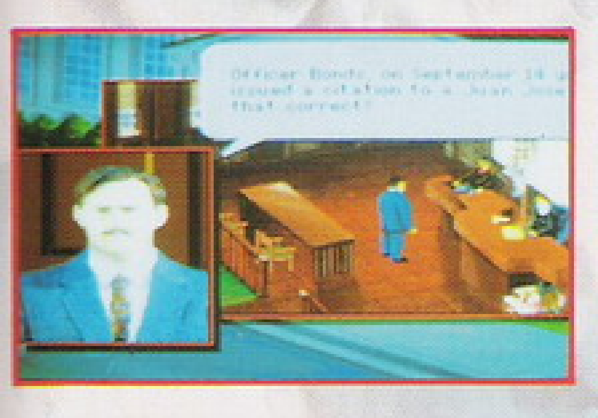
我搭電梯到地下室後，突然想到，需要帶些什麼到法院去呢？而眼前的巡邏車提醒了我這件事。我坐進巡邏車中，打開右邊的置物箱，裡頭放著一般交警用的測速器，我把它給帶在身上了。接著就回到「便衣刑警」車到Lytton地方法院了。

到法院，Morlase說：「我在車上等你。」於是我走進法院。



走進法庭內，我先坐在地方檢查官的旁邊。照例，在法警「請起立」的口令下，法官走了進來。（這一段的故事眞是維妙維肖，好像在看法外情！）首先，法官請檢查官傳訊證人，在這件案件中，我就是檢查官的證人。於是檢查官請我應訊。接下來，檢查官開始問我一些事情。

「你可以陳述一下在9月13日當天，這件事情的經過嗎？」他問我。



「可以，是這樣的，我在做一天例行的公路巡邏，結果我發現一排車在快車道上慢行，於是我繞到最前方，並發現Mr. Ruiz所開的1978年的福特。」這時檢查官問我：「你可以指出 Joan Ruiz是那一位呢？」「就是坐在辯方席上的那一位先生。」我回答。

「我拿出測速儀來測量他的車速，發現只有每小時35英里，這是低於標準的，於是我將他攔了下來，因爲他造成了交通阻塞……」

「他在說謊！這不是眞的！」Ruiz大叫。結果法官敲了議事槌，並制止他說話。

「等一下有你答辯的機會。」法官說。

「就是坐在辯方席上的那一位先生。」我回答。

「請繼續，警官。」

這時檢查官問我：「你可以給我們看看測速儀嗎？」

「好的。」我回答，並且交給他從警車內拿到的測速儀。

「請將這儀器列爲證據。」檢查官說。「沒有其他問題了，庭上。」

法官問對方律師說「你有任何問題嗎？」

「沒有。」辯方律師回答。

（如果當初第一天時，你在罰單上輸入錯誤的時間，辯方律師就會問你一些問題，而你就會輸掉這場官司，所以……）

法官又請Ruiz上來。

他說：「我那天是在高速公路上沒錯，但是絕對沒有開車開太慢，而引起交通阻塞，完全不是這條子所說的那樣，是這條子看我不爽，才會攔下我找我麻煩！」

Ruiz一概否認他有違反交通規則，（這種謊話他說得出口，眞令人驚訝！）可是，正義是站在我這一方的（只要沒做錯事），所以，法官最後問雙方律師一「有沒有最後的問題？」雙方都回答沒有。



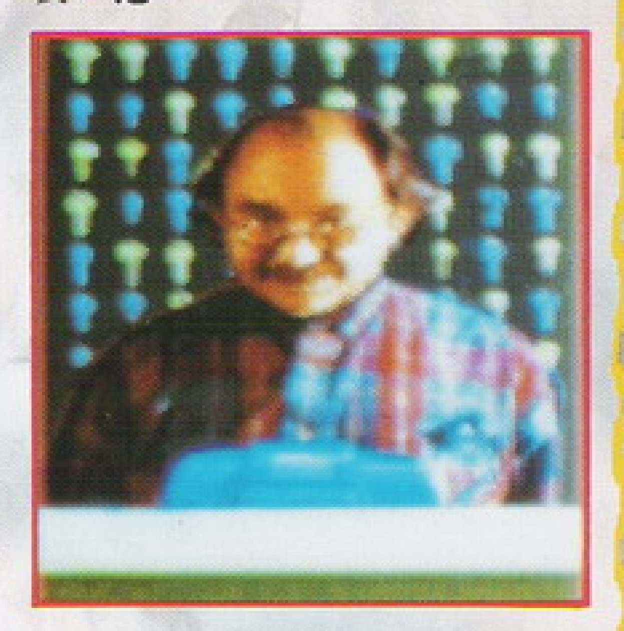
最後法官宣判一「基於雙方的陳述及所用的證據顯示，本庭宣判一原告敗訴，Ruiz要在規定日期內繳交罰鍰。」

檢察官說：「很高興與你共事，希望下次也能有機會合作。」而在互道再見之後，我步出法院。

坐入車內，Moralse就馬上看看手錶，突然很慌張的說：「糟了，Sonny，我必須趕快去打個電話，你能儘快把我送到購物中心嗎？」

「沒問題。」我回答，但是心裡覺得她怪怪的，有些不對勁。Moralse說：「我一會兒就回來。」接著就非常慌張的走出車外，連自己的手提袋都忘在車上。

看著手提袋，仔細觀察一下，發覺上面有一串小鑰匙。我心生一計，記得購物中心的左邊角落，就有一家打造鑰匙的店舖。我很快的將鑰匙拿走，走到鑰匙打造店，把鑰匙拿給老板請他複製一把。



打好後趕緊回到車上，再把原來的鑰匙放回去，希望Moralse不會發現到。

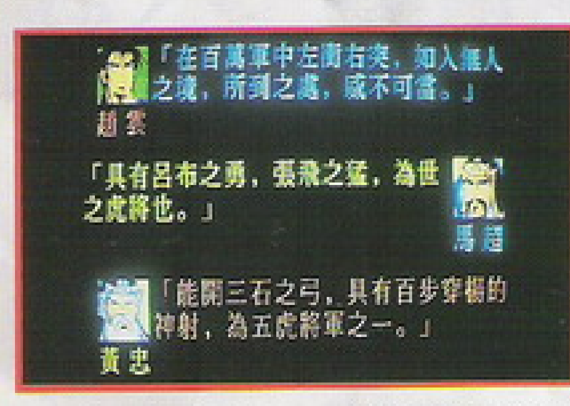
還好她沒發現，而在這時，警車上的無線電打破了沈寂：「呼叫〇×〇×，請回答！」

「這裡是○×○×，請說！」Moralse 說。

「有緊急事件，請前往支援，地點是300W. Rose街附近的小巷子中。」無線電說。於是我發動車子，前往案發地點。

（記得，要到此一地點，一定要在Rose街上，並且在2～3街之間下車。）

到了現場下了車，已經有位警員在那裡了，他說：「我已經把現場封鎖了，屍體就在垃圾車內，而且我也已通知了驗屍官，




他馬上就會到了。我會維持秩序的，放心，還有，調查工作就交給你們了。」說完就把人群給控制住了。

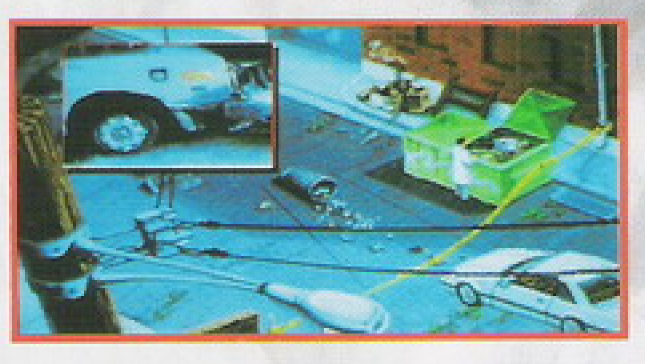
Morales ：「Sonny，我來處理相片方面的問題。」然後就去照相了。等 Morales 照完像，我先打開後車箱，再打開裡面的手提箱，裡面有三樣東西，分別是一些牙籤，一把小刀，以及一些採集樣本用的小塑膠帶。拿走這些東西，關上車箱，我先走到屍體所在的垃圾車旁。一看那個屍體，噁！太慘了（筆者在凌晨兩點玩到這部分，把我嚇得玩到天亮。）

首先，打量一下這具死屍，心想，眞不知道會有什麼人做出這種事……我搜搜這具死屍的口袋，找到一張駕駛執照。我又看一看死屍的手，發現到死者的指甲中好像有些東西，仔細一看，是些毛髮和皮膚的碎屑，大概的死前掙扎而抓傷凶手的吧！我拿出牙籤將死者手指甲中的碎屑取下一些作爲樣本。當我把死者的T恤給翻開——天啊！不！又是另外一個！眼前赫然是一個五芒星，一種用軍刀割出來的圖形。



顯然這很可能是同一個人幹的。我拿出筆記本，將這些事記錄下來。（選筆記本，在死者肚子上按一下。）

我把他的衣服翻下來，要走的時候，驗屍官，也是我的好朋友，Leon已經來了。他說：「這個人眞有夠倒楣，是吧？」我不跟他閒聊，但是把死者的駕照交給他。到處看看，結果發現那輛廢車上有些線索。我走近一些去看車門，上面有其他車子的油漆，可能是因爲碰撞而遺留下來的。我拿出小刀，刮下一些準備作化驗用。看來一切都OK了！



我把工具放回後車箱去，就跳上車回警局去了。回到局裡已經是晚上了。但是還有一堆事情要做。首先，回到自己的辦公室。又有一張紙在公文箱中，拿來一看，上面寫「醫院的Wagner醫生要你去一下。」當然，不過，我先把事情作完。我打開電腦，因爲我須要先建立一個新的檔案，（選擇Homecide，再選擇 New Files ）我依剛才的得到的資料，新建了一個199145的檔。

接著，我到樓下去，把兩樣新證物拿到證物保管室。我先把毛髮的樣本給管理員，她問是那個案件的，我回答199145，並且告訴她這是要分析 DNA 形式。接著也把油漆樣本給管理員。

接著我則開車前往醫院。到了醫院，我直上三樓，醫生已經在那裡等我了。他說：「很抱歉，你的妻子的情況還是沒有改善，依然昏迷，我們已經盡我們所能，我想愛是唯一的希望了。」

我心急的看看 Marie ，結果發現床尾掛了一個病歷表，我拿起來看一看。上面寫說， Marie 的點滴，所應該使用的單位是0.05個單位。而我一看點滴，卻發現上面是0.15個單位，眞令人著急，我不懂得這些東西，不能擅自亂動，於是我按了 Marie 床頭的呼叫鈕，希望護士能趕緊來。等了一會兒，護士終於來了。我著急的告訴她我發現的情況，她說：「我馬上請醫生來。」

等醫師來，他非常懷疑的病歷表上的指數及點滴表上的指數怎麼有可能不相同，檢查後，他紅著臉說：「眞是對不起，沒想到醫護人員會犯下這麼大的錯誤，非常感激你的機警，我已經調回來了，希望 Marie 現在能夠舒服些。」

我謝過他之後，也就回家了。

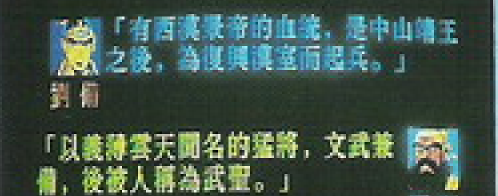
又增加了一名受害者，胸前一樣刻著詭異的五芒星，這名凶手到底是誰？下一個受害者又會是誰？難道是……案情已越來越撲朔迷離，預知詳情，請待下回分解！

# 完全攻略(一)

# 吞食天地

吞食天地可謂自任天堂上轉移相當成功的一個Game，難怪榮獲金磁片獎第二名。

本攻略只是筆者玩此Game的一些心得，攻略順序雖然是固定的，但其中大部份卻是任君選擇。在第一部份，你也可以先打大興山再打青州，並不一定要完全照規矩來，所以筆者只是提示攻略過程而已，但若你未照順序來（如不招呂布……等）可能會遇上一些 Bug ，可參考下面的避蟲




法。另外，也講授攻防技巧與一些較有用的道具、武器及策略，供玩者參閱。

／Game Boys

### 避蟲法

＊單色的User在某些城中（如冀州）打鬥後螢幕會整個反白，此時一直按↑鍵即可。

＊若未招呂布而往第四舞台前進時，在橋上遇到袁紹便會使我方大將不見，此時只要從「編」捉一個〝肉腳〞當大將即可。

＊有時會出現兩個火藥，一個爲無用的，可丟掉。

＊有時會出現兩個姓名相同的武將，那就看你用不用了，但龐統一定有兩位。

＊若你照著攻略前進，只應有一個 Bug －－兩個龐統，且南陽城大將不見之事也不會發生。

＊有時武將一加入便看不到全身道具的名稱，千萬別丟，可值不少錢呢！（其中『89「』亦爲此情形）還有，你若是用修改法過了南陽城之北的地方，有時遇到敵人電腦會「嗶嗶」一直叫，此時只有一個方法可解決，便是用守護之煙闖關，否則遇上了只有 RESET 一途了。

| 火之計 | 點數 |
| --- | --- |
| 煉火之計 | 2 |
| 業火之計 | 11 |
| 炎熱之計 | 6 |
| 大熱之計 | 8 |
| 火龍之計 | 10 |

| 水之計 | 點數 |
| --- | --- |
| 水途之計 | 3 |
| 水星之計 | 6 |
| 水雷之計 | 8 |
| 洪水之計 | 12 |
| 水龍之計 | 17 |

| 復　計 | 點數 |
| --- | --- |
| 赤心之計 | 3 |
| 銅仙之計 | 5 |
| 銀仙之計 | 10 |
| 完復之計 | 10 |
| 金仙之計 | 4 |

| 防禦之計 | 點數 |
| --- | --- |
| 擊柔之計 | 5 |
| 火滅之計 | 4 |
| 水滅之計 | 4 |
| 擊免之計 | 7 |
| 策免之計 | 17 |

| 特別之計 | 點數 |
| --- | --- |
| 城內之計 | 5 |
| 離間之計 | 6 |
| 奇襲之計 | 4 |
| 解策之計 | 5 |
| 暗殺之計 | 10 |
| 倍擊之計 | 17 |
| 伏兵之計 | 6 |
| 歸還之計 | 10 |
| 疑心之計 | 5 |

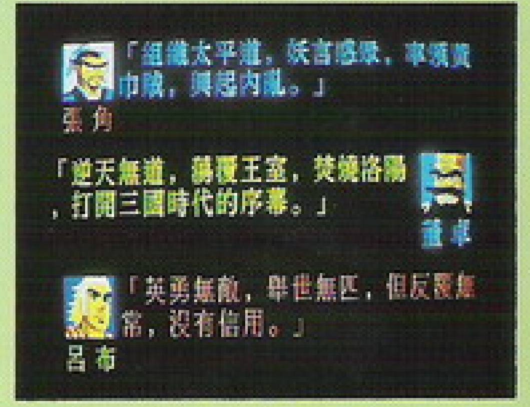
| 雷之計 | 點數 |
| --- | --- |
| 爆雷之計 | 16 |
| 天雷之計 | 21 |



| 道具 | 赤心丹 | 銅仙丹 | 銀仙丹 | 金仙丹 | 會心丹 | 招魂丹 | 名馬 | 神行之符 | 守護之燈 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 價格 | 20 | 50 | 100 | 500 | 50 | 100 | 200 | 200 | 200 |
| 徐州 | ✓ | | | | | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 青州 | ✓ | | | | ✓ | ✓ | | | ✓ |
| 揚州 | ✓ | | | | | ✓ | | ✓ | |
| 長安 | ✓ | | | | ✓ | | ✓ | ✓ | ✓ |
| 宛城 | | ✓ | | | | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 南陽 | | ✓ | | | | ✓ | ✓ | | |
| 渤海 | | ✓ | | | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 廣宗 | | ✓ | | | | ✓ | | ✓ | |
| 冀州 | | ✓ | | | ✓ | ✓ | | ✓ | ✓ |
| 武陵 | | ✓ | ✓ | | | ✓ | | | |
| 長沙 | | | ✓ | | ✓ | ✓ | | ✓ | |
| 桂陽 | | | ✓ | | ✓ | | | | ✓ |
| 零陵 | | | | | ✓ | ✓ | | | ✓ |
| 涪水 | | | ✓ | | ✓ | ✓ | | | |
| 洛城 | | | ✓ | | | ✓ | | ✓ | ✓ |
| 成都 | | | ✓ | | | ✓ | | ✓ | ✓ |
| 建安 | | | | ✓ | | ✓ | | ✓ | ✓ |
| 宛城 | | | | ✓ | ✓ | ✓ | | ✓ | |
| 晉都 | | | | ✓ | | ✓ | | | |
| 建業 | | | | ✓ | | ✓ | | ✓ | ✓ |
| 廣陵 | | | | ✓ | ✓ | ✓ | | ✓ | |
| 汝南 | | | | ✓ | | ✓ | | ✓ | |
| 陳城 | | | | ✓ | | ✓ | | ✓ | ✓ |

## 攻防技巧

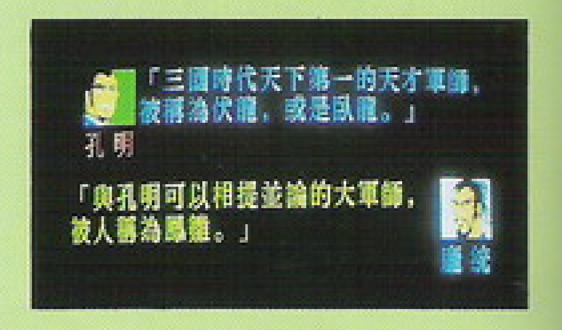
智將在吞食天地的世界中是極其重要的，尤其敵方的智將謀




略度可說是無限，所以可以的話，千萬把敵方的智將先幹掉。你可採用多人合攻之方式，將其打倒，若敵方有武將但智力不高，而我方又有「暗殺之計」時，先將武將暗殺掉再合攻智將。




當一場戰役發生時，我方立即採用策免、擊免、倍擊三計，便可排除敵人之策略及攻擊，並加倍攻擊。若再倍擊之下，加以使用會心丹，即可產生約一般攻擊之 4 倍力量，若備有正氣戟，攻擊力將提高至7000人左右，最高可達 10000 。



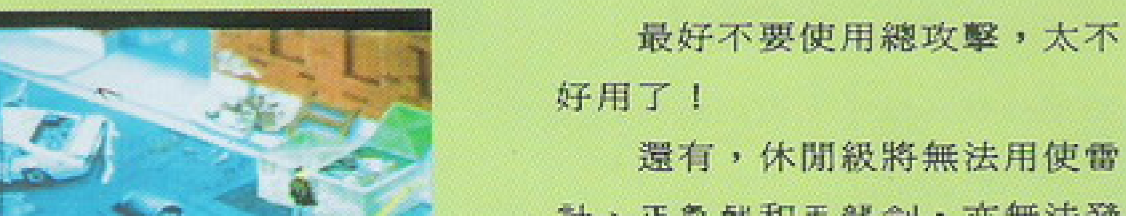

若要用雷之計倒不如利用正氣戟或天龍劍，但切記，別給謀略度低之人，否則一被暗殺、離間或疑心之計設計成的話，那就「無三小路用」了，最好的方式是將正氣戟給趙雲、天龍劍給姜

| | 徐州 | 青州 | 洛陽 | 揚州 | 長安 | 宛城 | 淮南 | 南陽 | 渤海 | 廣宗 | 冀州 | 武陵 | 長沙 | 桂陽 | 零陵 | 涪水 | 洛城 | 成都 | 建安 | 吳城 | 晉都 | 建業 | 廣陵 | 汝南 | 陳城 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 役 | v | | | v | v | | v | v | | v | v | | | v | v | v | | v | | v | | v | | | |
| 編 | v | | | | v | | | v | | | v | | v | | | v | v | v | | | | v | | | |
| 道 | v | v | | v | v | v | | v | v | v | v | v | v | v | v | v | v | v | v | v | v | v | v | v | v |
| 宿 | v | v | v | v | v | v | v | v | v | v | v | v | v | v | v | v | v | v | v | v | v | v | v | v | v |
| 武 | v | | | | v | v | | v | v | | v | | v | | | v | | v | | | v | v | | v | |
| 兵 | v | | | | v | v | v | v | v | v | | v | v | v | v | v | | | v | | | v | | | v |

| 武器名稱 | 價格 | 徐州 | 長安 | 宛城 | 南陽 | 渤海 | 冀州 | 長沙 | 涪水 | 成都 | 晉都 | 建業 | 汝南 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 棍子 | 500 | v | | | | | | | | | | | |
| 短劍 | 100 | v | | | | | | | | | | | |
| 斧頭 | 200 | v | ✓ | | | | | | | | | | |
| 長槍 | 500 | | ✓ | ✓ | ✓ | | | | | | | | |
| 長矛 | 1000 | | | | | ✓ | | | | | | | |
| 三叉戟 | 2000 | | | | | | ✓ | | | | | | |
| 弓 | 4000 | | | | | | | ✓ | ✓ | | | | |
| 偃月刀 | 6000 | | | | | | | | ✓ | ✓ | | | |
| 蛇矛 | 10000 | | | | | | | | | ✓ | | | |
| 鐵鎖矛 | 20000 | | | | | | | | | | ✓ | | |
| 巨弓 | 45000 | | | | | | | | | | ✓ | ✓ | |
| 五行劍 | 65000 | | | | | | | | | | | ✓ | ✓ |
| 皮護胸 | 100 | v | | | | | | | | | | | |
| 銅盔甲 | 300 | v | ✓ | ✓ | ✓ | | | | | | | | |
| 鐵盔甲 | 800 | | | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | | | | | | |
| 鎖子甲 | 2000 | | | | | | | ✓ | ✓ | | | | |
| 戰士盔甲 | 4000 | | | | | | | | | ✓ | ✓ | | |
| 金玉盔甲 | 10000 | | | | | | | | | | | ✓ | |
| 正龍盔甲 | 30000 | | | | | | | | | | | | ✓ |
| 頭巾 | 50 | | ✓ | | | | | | | | | | |
| 皮帽 | 150 | | ✓ | | | | | | | | | | |
| 銅頭盔 | 500 | | | | | ✓ | | | | | | | |
| 鐵頭盔 | 1000 | | | | | ✓ | ✓ | ✓ | | | | | |
| 鋼頭盔 | 2000 | | | | | | | | ✓ | | | | |
| 亂世頭盔 | 4000 | | | | | | | | | | ✓ | | |
| 飛龍頭盔 | 15000 | | | | | | | | | | | ✓ | |
| 火神頭盔 | 40000 | | | | | | | | | | | | ✓ |

維，即可放心，產生效果也大。

若謀略度高，又將軍能力又夠，即可使用連環雷，即天雷之計及正氣戟全上了，若順利將可產生約 10000 點之攻擊力，最高可達 15000 左右，敵人若不強，一回下來即over掉。



最好不要使用總攻擊，太不好用了！

還有，休閒級將無法用使雷計、正氣戟和天龍劍，亦無法發出特別效果，這是有所差別的。好了，不多說，開始咱們吞食天地的旅途吧！



## 一、掃蕩黃巾

＊聽完母親的教誨後，記得










到屋外找張世平，否則將無錢又無糧，並邀宋仁、宋勇加入。

＊到西邊的徐州城和城主陶謙談話。了解情況後，到城西邊的屋中，邀糜竺加入，讓他成爲軍師。

＊攻打北邊的青州，此時等級最好在 7 以上。要小心程遠志，他會練火之計。若打勝了，先去睡一覺，睡醒後和城口之人（即馬元義）交談，一言不合又開打了。打勝了，馬元義將會告訴你一些訊息，這裡又有一名軍師陳登，可以請他加入。

＊徐州城西邊即大興山，有張寶、程遠志及鄧茂。張寶會的策略較多，若勝了，便可進入大興山，中間帳篷內的甕中有一把斧頭。

＊到南方的鐵門峽打張角，




等級最好在10以上。若打贏了，則將聽到黃巾賊又攻佔青州的消息（帳中有斧頭）。

＊攻打青州的方法有二：一是直接從城門進入，一是在平時戰鬥中將韓忠抓到，讓他當大將，則可從山後洞窟進入，只要韓忠和裡面的人交談，他便會架起一座橋。

＊回徐州和陶謙談話，他會讓出城，如此揭開了序幕……

☆在第一部份中，沒什麼較難打的敵人，所以應可輕鬆過關，隊伍中最好只有六個人，留一個空位可容韓忠加入（馬最好也買一匹）。招魂丹在此時很管用，錢夠的話多買些，不過別買給死人，否則無法使用，最好夠一人用兩次，兵糧亦要注意。

青州城後的山洞




①斧頭　②黃巾賊

### 道具、武器及策略

1. 會心丹：可產生會心一擊，效果爲普通攻擊之二倍。

2. 正氣截：以道具方式來使用，可產生天雷之計之效果（3000人左右）。

3. 天龍劍：同上，但威力只有爆雷之計。

4. 倍擊之計：加倍攻擊，同會心丹。

5. 赤兔馬：在我方第一順位產生攻擊。

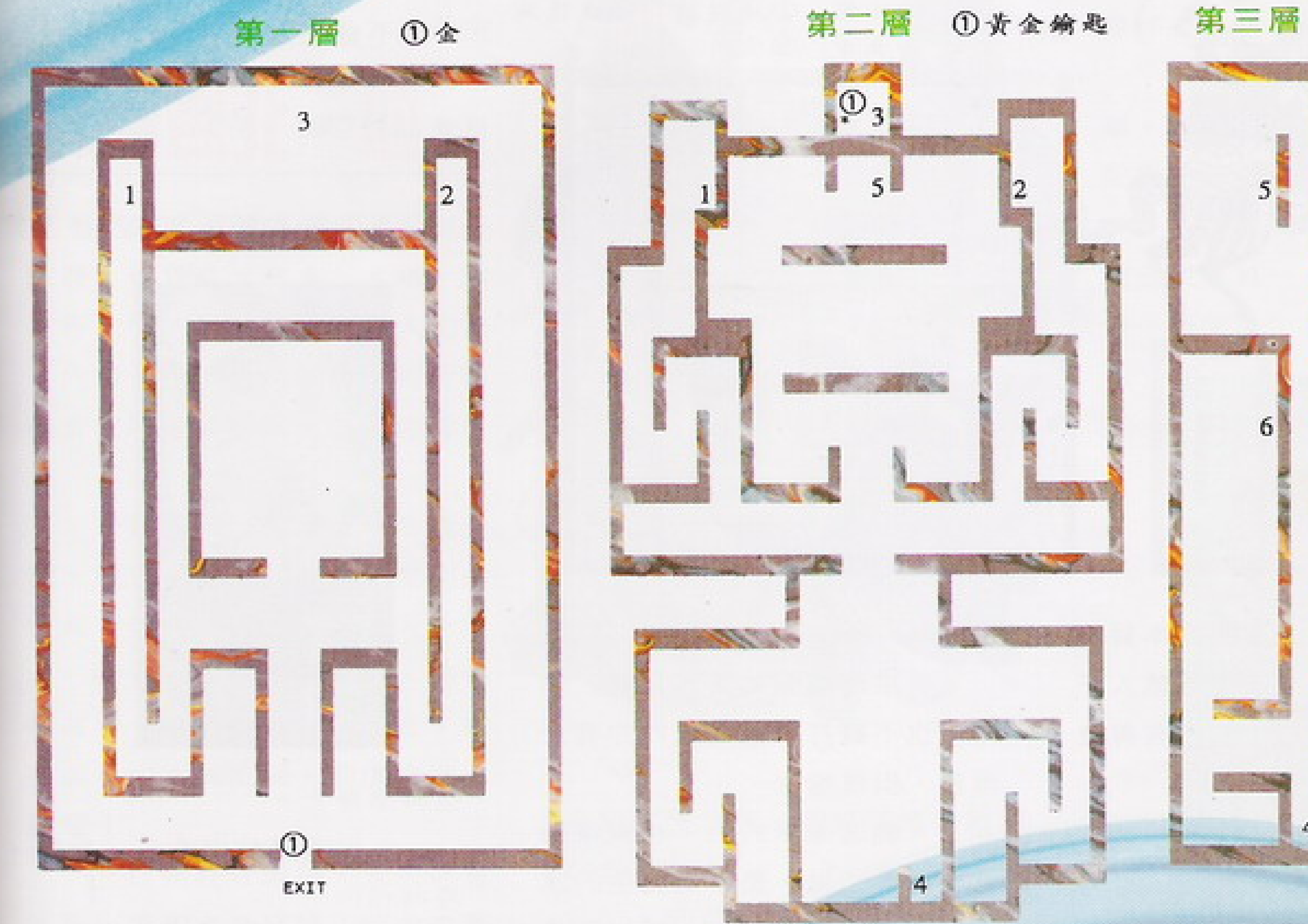


## 二、討伐董卓

＊劉備離開後，劉封會加入，而且曹操會帶來消息。

＊到汜水關打倒華雄（在鐵門峽更南）。這裡有「宿」，並有楊瓘，還有一把斧頭。

＊到虎牢關和汜水關中的山




＊圖上相同之數字代表兩者相通，如 1←→1

洞找一把黃金鑰匙，出山洞時，關平將會在洞口。

＊更西處爲虎牢關，這裡有呂布、李傕等大將，要千萬小心！此處亦有一軍師火虎，千萬要請他加入。

＊攻打洛陽城，等級要夠，否則將……。打勝的話，西北方有一屋，右上角有個裂痕較多的地方，使用黃金鑰匙，便可找到七星刀。

＊接下來前往揚州，若錢夠的話，回青州多買些守護之煙，到了揚州，帶七星刀的將領千萬要夠神勇，因爲他要連續對呂布使用三回的七星刀，如此呂布便會加入，並會告訴你赤兔馬的位置。（汜水關出來向西 8 步向南 1 步）。

＊攻下揚州，城內可救到漢獻帝，右下角民房中有一支長槍。接下來便是攻打長安。



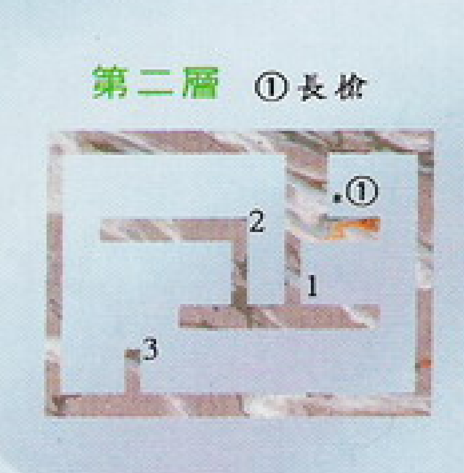

第一層

2

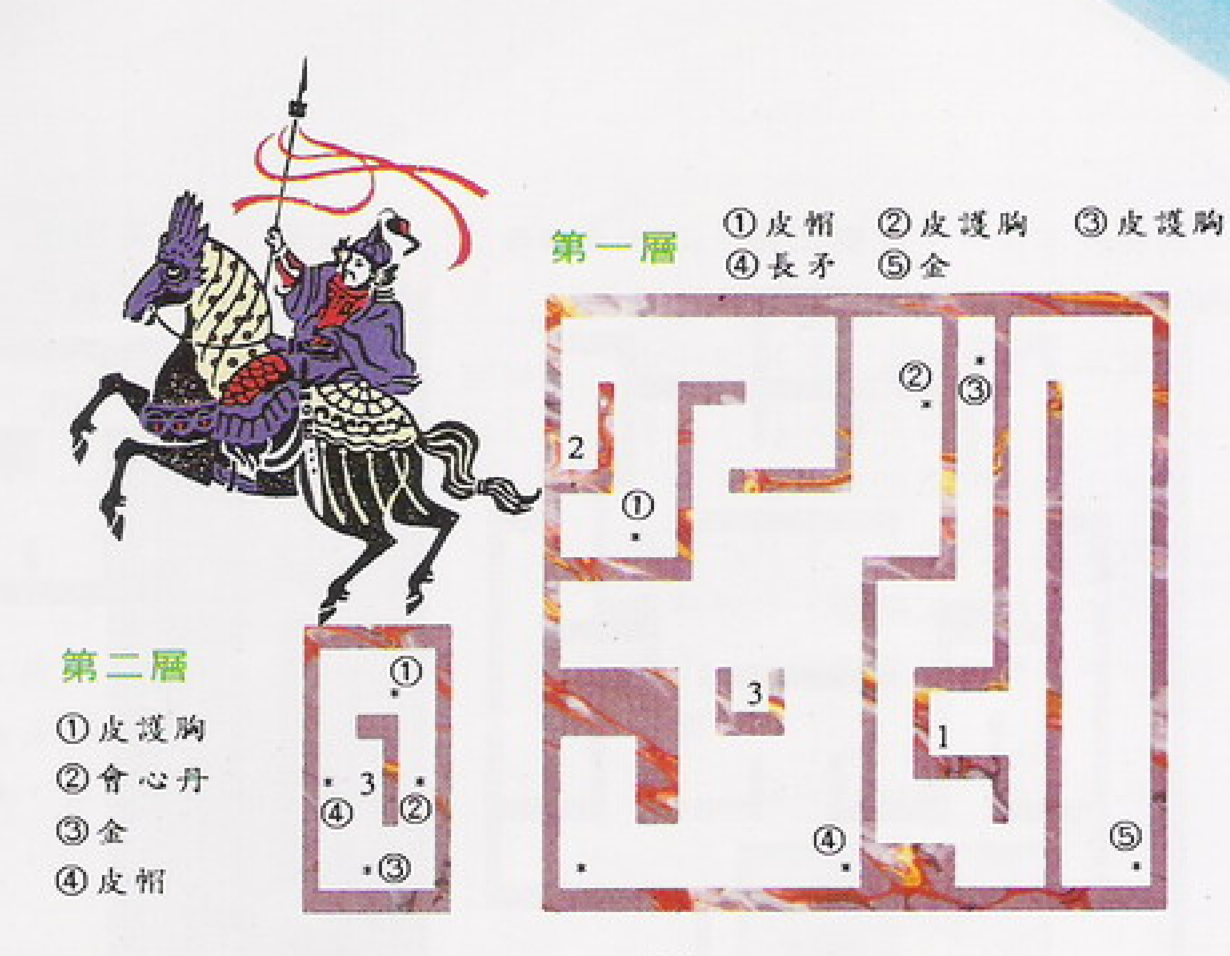
3

1

EXIT






＊長安城爲董卓的大本營，城外亦有一關卡，這裡的敵人不好打，要千萬小心！城內有周超




，可請他加入隊伍。

☆此部份最好多買守護之煙，一路施放以保全兵力，策略使用得當，便可輕易過關。

## 三、打倒袁術

＊把劉備呼叫過來，和他談話，他會叫你去休息。睡醒後再和劉備交談，也和他旁邊的人交談。

＊城內可得知趙雲之事，當務之急當然是去找趙雲。

＊往南可看到酒館，趙雲便在裡面，不過他此時不會加入。

＊宛城中有雷薄、陳紀、陳蘭，不會很難打，城內也無重大消息。

＊淮南城有紀靈、張勳、陳紀，也不難打，淮南城內亦有一消息，但沒啥用……

＊繞過淮南的山，往東南方可看到一小屋，是水鏡先生的家，但無介紹信也無用，所以別急。

＊往淮南北方關，打勝後可在中間的帳中得到介紹信，右上方帳中有長矛。

＊到水鏡先生家，可得知鳳雛和臥龍之消息。

＊南陽城前有二道關卡，但都不是問題，打完後先回去休息再去，袁術可不好打。若還是勝不了，那就再練功吧！

☆此部份很容易，並不很難過關，只有南陽城較不易打，還有最好別放過袁術，如果放走他




，他不會在冀州出現。

## 四、北滅袁紹

＊先把呂布身上東西移至其




他將領身上。

＊出南陽城向北走，此時，將=&•S……

＊再回南陽。此時要有金4 00，到右上方和商人買銀鑰匙。

＊旁邊的小洞只有錢和裝備，可去可不去。

＊攻打渤海時，要千萬注意審配，他會用銅仙之計。

＊先到左下水鏡先生家中，他會給你炸藥。

＊出城，到最左邊山洞，可

①徐庶
②周倉
③石頭，用炸藥炸開



找到周倉和單福（徐庶），最主要的是徐庶要在隊伍中，否則渤海過不去。（留一個空位給徐庶加入）

＊向東，再向南走可看到一山寨，有許攸、顏良、文醜、郭圖等大將。打敗他們後進入山寨，內有一監牢，用銀鑰匙可救出趙雲的妹妹，和他交談可得書信。

＊再往東，轉北，可看到一城，城外有一人，他就是常山趙子龍，使用書信他便會加入。

＊先回南陽重整軍隊，將領有趙雲、關羽、張飛、徐庶，若有顏良和文醜更好，向廣宗城出發囉！

＊打到駐守軍後，先去休息，再出來和袁尚交談（路中央那個），打敗他後，可得知冀州之事，城中有一支三叉戟。

＊冀州城並不好打，有二個關卡一座城，最好打完一場戰便回去休息一次，如此便可打敗袁紹。




★兵力千萬保持最大上限，要不然不容易過關。

## 五、南征四郡

＊冀州北邊有一老人，可提升等級一級，但最好是在等級50多級之後才用，因為那時等級不好升。



＊利用神行之符「飛」到南陽城，由城西邊的橋向南走。

＊沿路有伊籍的家、臥龍先生之家、馬良的小屋，可由他們那兒得到一些訊息。

＊武陵城由金旋和鞏志駐守，易於對付，城中井邊有一把弓，可產生兩次攻擊。

＊長沙城由韓玄、黃忠、魏延及楊齡駐守，只要打勝黃忠和魏延他們便會加入。城中井邊有偃月刀。




＊進入桂陽時，軍力最好保持最強，先去井邊找偃月刀，準備好去找趙範談話。

＊最後是零陵城，這城亦簡單，打贏之後，先整頓一番，並記得先存檔。

＊由城內得到消息，儘快出城去找鳳雛——龐統，遇到他又是一場硬仗，打勝了，他就會加入。




＊再回零陵城，西邊有一小屋，由龐統和其交談，便可學會雷之計（休閒級無）。再回馬良之小屋，此時馬良和馬稷會加入。




★這是遊戲中最簡單的一部份，最易過關，無什麼技巧可言。









# 魔法門III

## 人物小傳：

Jon Van Canegham（1962年生），現年30歲，生於洛杉磯，是標準的都市男孩。1984年自加州州立大學洛杉磯分校（UCLA）電腦系畢業後，即自組公司從事遊戲創作。於1986年起，陸續發表魔法門Ⅰ、Ⅱ、御封戰將、核戰狂人夢和新近上市的魔法門Ⅲ。其中魔法門系列，被譯成十種語言，十五種版本，全球銷售總數超過五十萬份。新作魔法門Ⅲ，在美上市才兩個多月，已進入全美十大遊戲排行榜。Jon 圖騰的幻想力，是他源源不斷創作的泉源。也建立了在瞬息萬變的遊戲市場，獨樹一幟的個人風格。

### 個人小檔案：

- 生日：民國51年 3 月31日生
- 學歷：大學畢業（UCLA）
- 出生地：洛杉磯
- 從事遊戲創作年份：8 年
- 最喜歡的遊戲：創世紀Ⅲ、巫術Ⅰ、鐵路大亨、Civilization、戰鷹1942。
- 最滿意自己的作品：魔法門Ⅰ
- 最喜歡的遊戲類型：1.角色扮演2.模擬
- 最希望寫的遊戲：角色扮演＋戰略＋模擬。

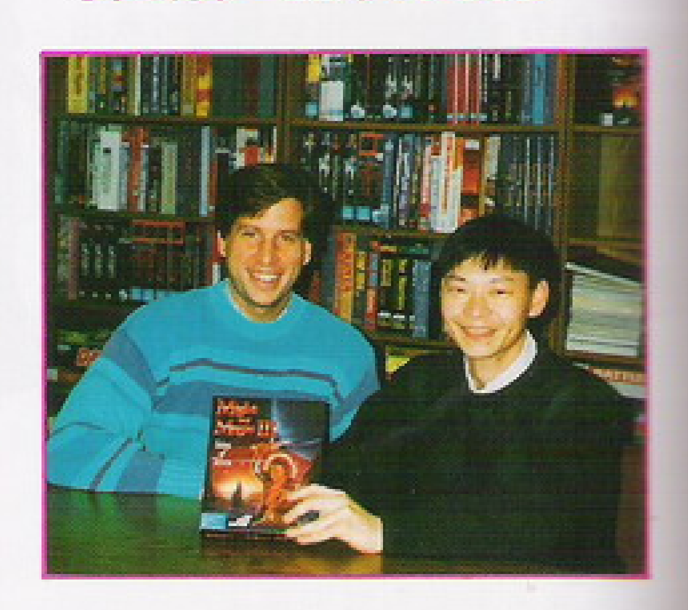
從洛杉磯國際機場出發，到 New World Computing 的總部還要一小時的車程。依照事先的約定，來到該公司 Woodland Hills的研發中心。在2500呎左右的辦公室裡，不時穿梭著身穿褪色T恤、褲子補得坑坑洞洞的長毛怪。裡面的房間，還不時傳來電玩的喧囂聲。也許設計遊戲也是藝術創作的一種吧！所以這裡你找不到西裝革履、油頭粉臉的上班族。相反地，長髮披肩、不修邊幅的藝術家卻到處可見。這裡雖不似Sierra公司佈置的門禁森嚴、機關重重。但左彎右拐的隔局，卻讓你有走迷宮那種走進去走不出來的恐懼。在 Jon 引我到該公司的會議室後，開始了這次爲時近一小時的人物專訪。

亞：你何時對電腦遊戲發生興趣？

Jon：在我十四歲的時候，開始對電子遊樂器發生興趣。那時我玩了許多大型電玩，像Pong、Breakout。我第一次看到電腦遊戲是在1982年。我朋友買了一台 Apple II，他那時在上面玩巫術Ⅰ（Wizardy）。在看到之後，我告訴自己要有一台 Apple。於是在20歲生日的那天，我的夢想實現了。然後在往後的一年裡，我玩了很多遊戲。每天從早到晚，玩遍所有能在 Apple 上找到的遊戲。這是我最早對遊戲發生興趣的開始。

那時我還在UCLA的電腦系讀書，所以在學校課堂上學了許多程式語言。最早先學 BASIC，接著又學PASCAL。在有了 Apple 以後，我發覺要駕馭這台機器，還要學組合語言。所以寫的第一個遊戲—魔法門，就是用組合語言

採訪／亞佛列德



寫的。

亞：在出版魔法門之前，有沒有嘗試寫過其他沒出版的遊戲？

Jon：沒有。但我玩過很多戰棋（Board Game），你可以看到會議室四周放滿各類型的戰棋，這是我的嗜好之一，特別是玩角色扮演類的遊戲。像龍與地下城（D&D）、旅行家（Traveller），還有很多其它類型的角色扮演遊戲和紙上遊戲。我還把這些戰棋租給其它的社團，在許多戰棋社團中，我是他們公認的專家。我還設計過許多的戰棋遊戲和玩法規則，給我的朋友來玩。但那些遊戲從沒出版過或是提供給社團以外的人玩。

在1986年12月，我出版了第一個遊戲魔法門。這個遊戲是在1984年，當決定成立New World Computing 後，開始著手製作的。那時我剛從學校畢業，開始比較認眞考慮自己的前途。在此之前，還只是舉棋不定抱著玩票心



# 作者專訪(一)

理，想想若是玩不下去就算了。設計的第一個遊戲，花了大約三年的時間。那時公司只有我一個人，在一間租來的公寓裡，整天與電腦爲伍。事實上在1984年那時候，市面上出現的 Apple II遊戲，眞正夠水準的並不多，大多數都是濫竽充數。第一個遊戲花了那麼長的時間去製作，主要是浪費在學程式語言和怎樣使用Apple II上。我一直認爲我要寫的是遊戲，而不是學電腦。電腦只是一種能把我心中的構想，具體化的工具而已。我並沒有把注意力放在寫程式的技巧上，而只想藉電腦表達我對遊戲的概念，以及表達出我想表達的東西。

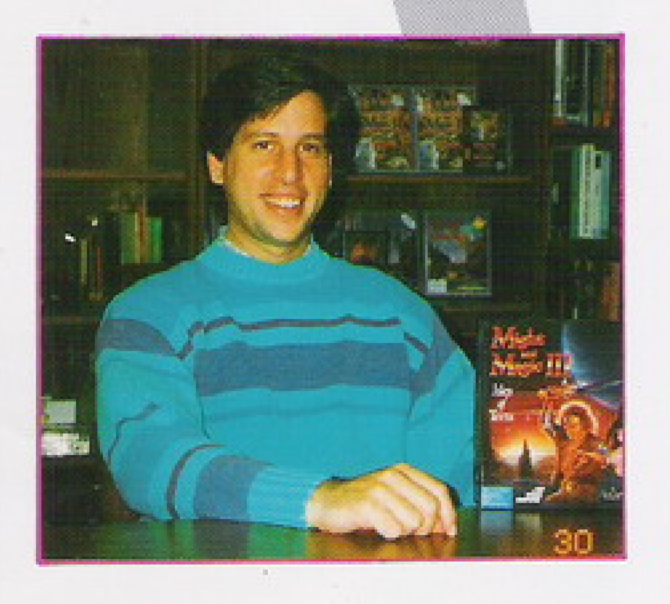
當時我找人幫忙畫了一些圖，還有寫手冊。剩下來的事，全是一個人在閉門造車。當然，這期間未婚妻給我很大的幫助。那時我剛訂婚，她每天盯著我的工作進度，還幫我畫了電腦裡的冒險大陸地圖。至於**魔法門**的冒險地圖，是後來我們畫好草圖後，再請外面的美工幫我們畫的。

亞：**魔法門**在發行的時候，和當時其它的遊戲比起來，有沒有什麼特別之處？銷售的情形如何？

Jon ：與其它的遊戲比起來，在 Apple II上開發的**魔法門**是一項科技大突破。它的執行速度比其它遊戲快十倍，而更特別的是我用了點圖法（bitmap）製作遊戲。很多人跟我說不能用3D點圖法做 RPG，因爲執行速度太慢。但我堅持能做到，而且早在1984年開始設計之初，我就測試出來了。當遊戲在1986年推出的時候，的確在市場上造成轟動。但是在那年同期，**冰城傳奇**也推出了。他們也是用點圖繪圖法做3D動畫。因爲他們比我早推出一個月上市，所以評論上都把這項科技突破的榮耀歸給**冰城傳奇**。但就時間和人力來推算，**冰城傳奇**是一個工作小組的成就，而且花費的時間也沒有我花的那麼長。其實這都沒什麼關係，反正**魔法門**推出的時候，還是非常受大衆歡迎。

在銷售紀錄上，**魔法門**是我作品中銷售最好的，那是因爲出品的時機最恰當。當**魔法門**發行的時候，正逢耶誕節銷售旺季，那時 Apple 電腦市場如日中天，電腦遊戲市場比電視遊樂器市場還大。這些因素綜合起來，使得在銷售上非常成功。那年我才24歲。

除此之外，我還得到許多在這個行業中許多設計師沒機會學到的銷售經驗。因爲我自己發行這個遊戲，自己找人做廣告，包裝出貨全是一手包辦。我把租來的公寓變成小型的倉庫，安裝訂貨服務熱線。消費者可以直撥電話向我訂購遊戲。在外人的感覺上，這家好像是一個大公司，其實裡裡外外全是我一人在打雜。




大概在遊戲推出兩個禮拜以後，我接到許多發行商打來的電話。像Activision、Origin、Sierra、和 Electronic Arts。他們都說要代理發行這個遊戲，或是邀我加盟他們旗下做合約作家，但都被我婉拒了。因爲在我還沒完成**魔法門**之前，曾經打電話問過這些公司，想請他們幫我發行這個遊戲。但他們都用同樣的口吻回答說，「Well，假如你是知名作家，或許我們可以看看你的作品再做考慮。」就這樣，我吃了很多閉門羹，最後投件無門，只有自己動手賣了。

亞：爲什麼貴公司要取名New World Computing ?

Jon ：那時我們常到公寓對街的一家餐廳吃飯。那家餐廳名叫Old World Restaurant，我非常喜歡它裡面帶有中古時期風味的裝潢，會讓我聯想起正在寫的遊戲劇情。因爲我把這些中古時期的冒險幻想放在電腦裡，電腦是新的也是屬於未來的東西。所以我就把公司取名叫New World，但有一家電影公司，也註冊登記叫New World 。爲了跟那家公司有所區別，所以我們在New World後面再加一個 Computing 以示區分。這就是New World Computing這個名稱的由來。

亞：Lord British 在上大二的時候，因爲無法兼顧學校的








課業和遊戲創作，毅然從學校中休學，回家專心創作遊戲。在你讀書的時候，有沒有過同樣的經驗？

Jon ：在我讀大學的時候，的確是對去教室上課的興致很低，雖然我唸的還是相關的電腦系。我一天到晚在家玩Game、設計Game，同時想將來的計畫。對學校裡的功課沒多大興趣，常常上課坐在那裡發呆。系上有很多課，要到電腦機房去實習。學校那時還是用那種要打一大堆卡片，然後一張一張餵進讀卡機裡的古董級電腦。說老實話，我是什麼也沒學到。那時要把我的注意力留在教室裡眞的很困難，我也糊里糊塗翹了許多堂課。所以你也不用問我的學期總成績是多少了。但還算幸運的是，總算畢業了。

亞：在完成 Apple 版的**魔法門**I後，你又做了什麼遊戲？當時有沒有想嚐試其他類型的遊戲？

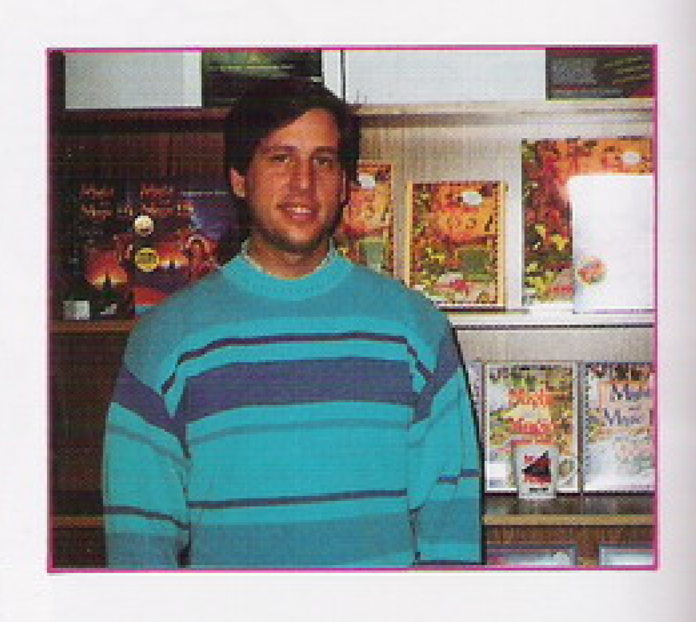
Jon ：在1986年， Apple 版的**魔法門**推出以後。我衡量輕重的結果，加盟了Activision。從此我寫的遊戲，仍舊用New World Computing 爲出品公司，但讓Activision代理發行。他們當時要我寫**魔法門**I的 IBM 和Commodore版本。因爲這是我加盟他們成交的第一筆生意，所以在Apple 版完成後不久，在1987年一整年的時間，動手製作 IBM 和Commodore的版本。後來這二版遊戲，在當年耶誕節時發行，賣得也相當成功。

**魔法門**I的成功，是因爲它是神活幻想式的角色扮演遊戲。在美國，喜歡這種口味的人口非常多。其實，我還構想過許多科幻類和歷史性的角色扮演遊戲。在歷史上演進的每一時期，我卻想要把它做成一個遊戲。還有各種類型的角色扮演遊戲，我都想要嚐試把它做成Game。我很喜歡把許多不同的東西，用Game的形式把它表達出來。但就目前來說，神話冒險式的角色扮演遊戲比較受歡迎，基於市場的考慮，我還是盡量朝這個題材上發展。

亞：我們知道你高中的時候喜歡玩戰棋，什麼戰棋遊戲對設計**魔法門**的影響最大？而**魔法門**的靈感，又從何而來？

Jon ：有時靈感是源於對現實的挫折感。當我拿到 Apple II 的時候，玩遍了在上面能找到的遊戲。我最喜歡的，不外乎是**創世紀**I和**巫術**I。我玩這兩個遊戲保證超過十次以上。但從那以後，我就找不到好玩的遊戲了。於是開始問自己，爲什麼他們能寫出這樣的遊戲來？我不能做得比他們還好？這些疑問，驅使我來寫**魔法門**。

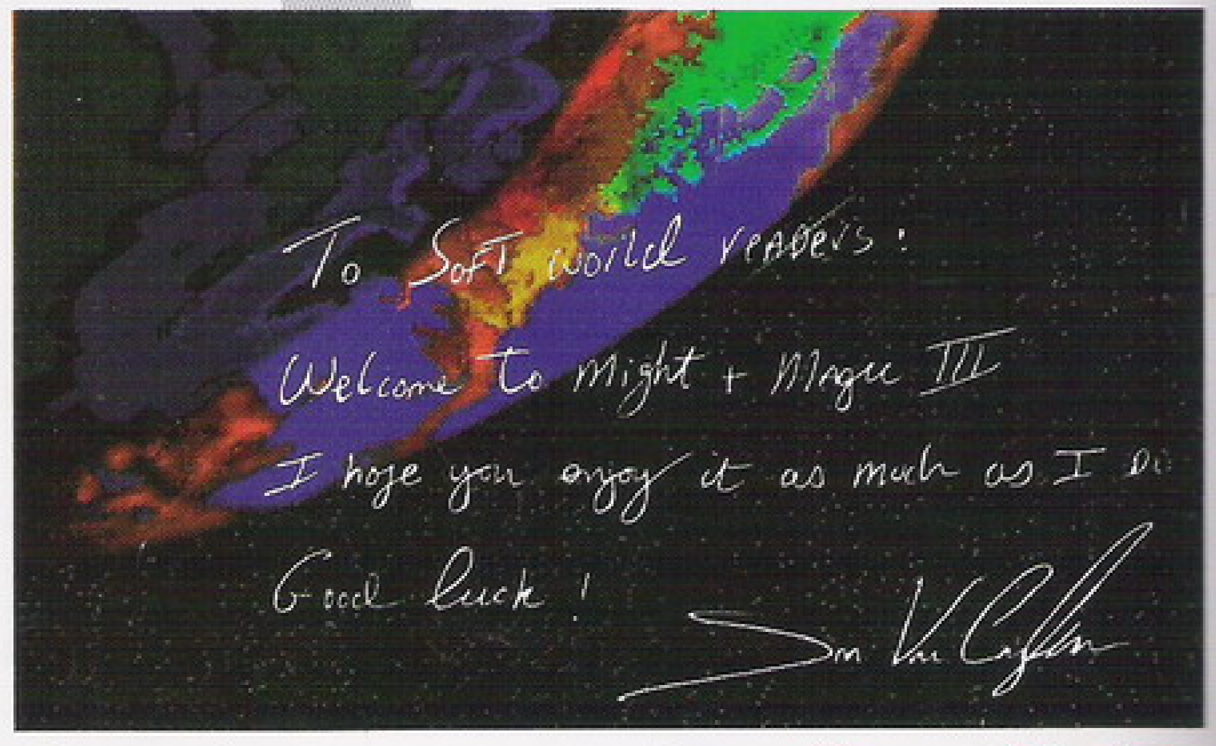
前面提過我寫過許多紙上的

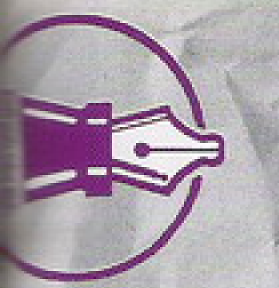


戰棋遊戲。還有相關的人物、戰士的描述。在這方面，我有一大堆的參考書籍。幾年來，也寫了許多筆記。然後我想，爲什麼我不能把這些東西放進電腦裡。很多朋友都說我辦不到，但我卻堅持要來試看看。我要在電腦上玩自己寫的遊戲，這個想法是我寫**魔法門**的原動力。

關於戰棋遊戲對我的影響，影響最大的是**龍與地下城**系列。這套遊戲系列也影響了七十年時期成長中的青年人。神話式的幻想情節讓當時喜歡幻想的青年人開了眼界。其中包括J.R.R TOLKIEN各類型神話幻想小說。這些都是對我主要的影響。當然，我們也玩過許多其它類似的戰棋遊戲，但卻沒有像**龍與地下城**系列那樣引人入勝。

〈待續〉





# 創世紀VII創作訪談

編譯／好奇寶寶

# Ultima® VII THE BLACK GATE™

創世紀系列的背後功臣：創世紀產品生產線及設計者

自古以來創世紀系列遊戲一直以中古世紀傳奇神話故事吸引無數的玩家，但是在神話故事的背後，卻沒有任何半點傳奇色彩。

理查・蓋略特（Richard G-arriott ）在就讀德州休士頓的高中時代開始設計電腦遊戲，當時他設計出一個簡單但極富想像力的電腦遊戲叫做巫術神冠（A-kalabeth），被當地一家電腦公司的老板力勸而推出上市。經過太平洋加州（California Pac-ific）軟體公司爲它重新精心包裝之後販賣，共賣出 3 萬多套以上。蓋略特受到初嘗勝績的鼓舞，開始著手第一個創世紀系列遊戲。

創世紀 I 同樣由太平洋加州軟體公司出版，銷售仍舊驚人（估計超過 5 萬多套），因而受到其它軟體出版商的側目。此時蓋略特有本錢選擇出版商來爲他出版創世紀 II，這個遊戲在1982年當時，立下往後神話電腦遊戲的標準（當時蓋略特要求遊戲出版商製作布質地圖連同遊戲銷售，使得許多出版商嚇得打退堂鼓，最後 Sierra On-Line 公司獲得青睞，出版創世紀 II）。後來又再度成功，因此，蓋略特與他的哥哥羅柏（Robert）共組Origin System公司，並且很快地在遊戲出版界竄紅起來，在1983年開始寫創世紀III，那時 Orgin 公司已經出版快 3 個遊戲並在八種電腦上發行。

今日，Origin的產品深及世界各個角落，包括歐洲及日本世界，儼然成爲休閒軟體工業的領袖。




**創世紀VII與前作幾個遊戲有何不同？**

*LORD BRITISH*

創世紀VII在技術上有幾項突破，先請各位記住：創世紀VI發展小組比前幾集創世紀遊戲更能發揮 IBM 機器的特長，約略估計有十倍效力以上，因爲他們先發展MS-DOS的版本，因此獲得許多寶貴的經驗，我很爲我們的工作小組感到驕傲。他們從這些新技術中建構出不同於以往的寬廣世界。現在的新技術讓玩家感覺更眞實，更能近看你周遭的環境，特別是結合 Britannia 大陸的全











螢幕視窗觀景功能，帶你漫遊以往未曾擁有的真實世界。創世紀VII的人機界面也比VI更先進，再也不需要敲打任何指令，新的人機界面架構是以直覺式、滑鼠操控的輸入系統所組成。比過去更容易使用。另外，Origin新一代的音效／語音技術，ORIGIN FX套裝輔助件，將使玩者更接近真實的 Britannia 大陸。




創世紀VII的故事有沒有新的發展劇情？

LORD BRITISH

創世紀前三集的內容偏向於古典神話故事，敘述英雄擊敗惡魔的旅程。從創世紀前章（ The First Book of Ultima）一副題聖者前史：黑暗的三個世紀（Before the Auatar：The Three Ages of Darkness）到第二章聖者的世紀（ Book Two ，The Ages of Avatar），包含創世紀IV、創世紀V及創世紀VI，這個主題已被用爛。我們的傳奇故事似乎永遠圍繞在聖者與他追求美德的旅途上。每個第二章內的遊戲都規定要玩者要選擇、人格與種族的測試。

創世紀VII是第三章的首部，Britannia 世界經過了 200 年的安和樂利，因此人們開始追求新鮮的空氣（氣息），將聖者的傳說壓在箱底，我們特地創造一位更強、更新、永生不滅的惡魔一萬能守護神（魔）（Guardian），祂（牠）是從另一度空間來到 Britannia 世界，祂建立起一道黑暗守護門（black gate），從此道門就可以獲得統治世界的魔力，萬能守護神神秘偉大，玩者很難猜透祂的心。




創世紀VII一黑暗守護門是第一個創世紀遊戲中標示 MP-13 輔導級的作品，走此路線的決定背後意味著什麼，到底遊戲裡有那些情節得如此標示？

LORD BRITISH

任何故事都會令你產生情感上的反應，這是必需的要件，雖然創世紀系列延續負有社會責任及高度人格發展的故事情節，但是我們讓創世紀VII稍微「出軌」一下。從頭至尾，故事發展著有











意讓玩者產生強烈的情感反應。在這個特殊的遊戲裡，我們自發性地將它歸類在輔導級裡，也算是一種社會責任，因爲我們擔心有人因崇拜萬能守護神，而起摹仿之意，另外，以圖形表現痛苦及死亡更幫助玩者了解受害者的慘境，但我們從不刻意强調暴力，但惡魔卻比前幾集更駭人。



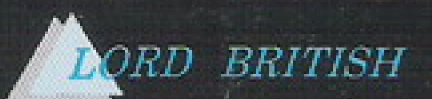

能否談談設計小組的分工？

LORD BRITISH

在早期創世紀遊戲中，由於程式架構不大，因此我一人就能獨力完成，但那段日子已離我很遠。現在光是一個創世紀的工作小組就需要20人，預算約一百萬美金。工作小組分工很細，從最明顯的程式設計小組（約5人），美工組（4～5人以上），加上2～3名作家，3名音效工程師及一個作曲家，一個三人的設計小組及管理部門，總共花上二個年曆的時間，大約有20個工作專人，才有創世紀VII現世。




在創世紀VI中，「你們也可以成爲創世紀VII的要角」的宣傳手法，後來有無迴響？




是的，我們幾乎快被玩家的反應所淹沒，來自全世界各個角落的來信紛湧而至，創世紀的玩家似乎喜歡有機會成爲創世紀VII的角色，而那就是我們想做的事情。

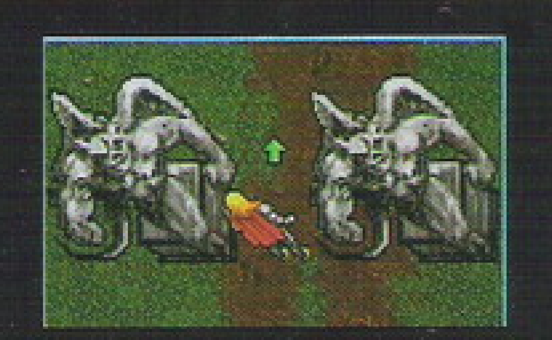
夏后，我們將選出20名幸運的徵文（並創造角色）的優勝者，他們都能夠看到並與自我密談，就我所知，這是休閒軟體工業第一次將他們的遊戲迷加入新遊戲中，就算不是絕後，也是空前創舉。




你認爲未來創世紀會走向什麼方向？

LORD BRITISH

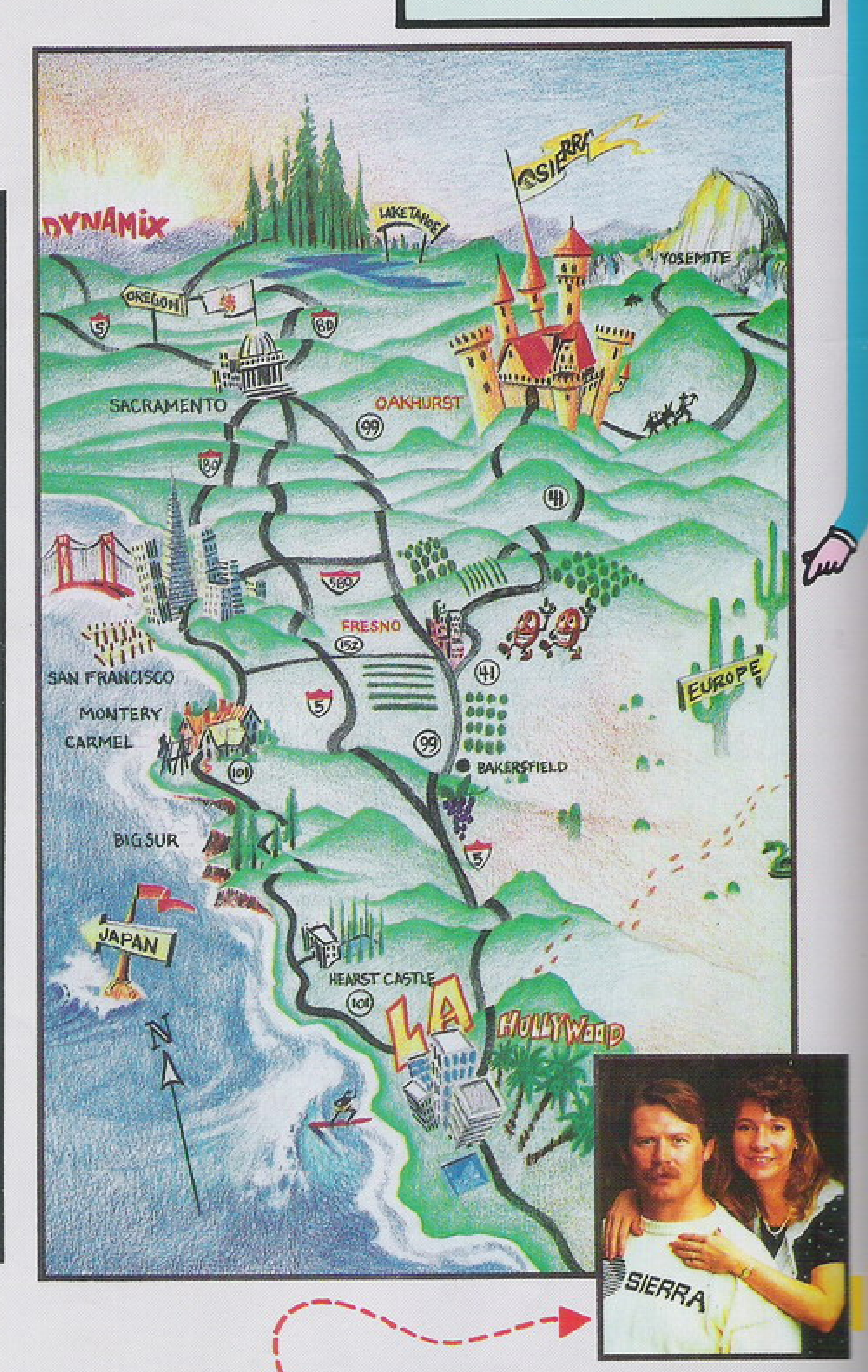
我們曾在CPU 1MHZ：記憶體64K 的機器上（Apple II）寫過5 個遊戲，今日個人電腦的標準是MS-DOS，而且市場正持續增加中，因此未來技術上的改進及加强是指日可待，同樣地創世紀的故事情節也不斷地創新，帶領玩者永遠不斷地面對新的挑戰及環境。



# 暢遊 SIERRA

編譯／鳥人 & WEI

如果您想在美國找一個完美的地方，發展世界上最受人歡迎、最令人吃驚、最富創造力的電腦遊戲，要上哪去？紐約？洛杉磯？矽谷？不！到加州的Oakhurst 就對了。（請看下面的地圖即知如何到達）




Ken 和 Roberta Willians — Sierra 公司的創始人，同時也是過去設計冒險遊戲的靈魂人物。

位於 Yosemite 國家公園外的山坡地，它被屬於國家的綠森林所環繞著，這裡是電腦遊戲藝術家的僑居地，而大名鼎鼎的 SIERRA 公司就位於此處。創立人：Ken 和 Roberta Williams 二人的經營理念是集合美術繪畫家、音樂家、作家和電腦程式設計家等各高手在這世外桃源裡齊集一堂，在這裡他們可以一心一意爲全世界創造出令人驚奇且不可思議的電腦遊戲。這項計劃正如火如荼的進行著。

但發展不止限於此， Sierra 公司還希望在電腦遊戲技術和成品，其所能表現的成果上能成爲同行中的佼佼者，他們自己製造最好而且最複雜的遊戲設計用裝備，甚至自己的磁碟拷貝機都是工業中最先進的技術所製造的。

有些人反應：他們希望而且有興趣想了解電腦遊戲的製作過程和技術，在此我們提供一個開放園地給所有人，歡迎光臨位於加州 Oakhurst 裡的 Sierra 冒險遊戲仙境。

## 程式設計師

試著想想幾百片拼圖散在桌子上的情況！ Sierra 的程式設計師每製作一個遊戲，桌上擺放的資料就像如此！但他們可是亂中有序喔！

當然啦！首先他們必須收集能構成遊戲架構的資料，如：劇本、挿圖、動畫和音效方面。然後將這些獨立的遊戲資料與電腦程式結合。

這些程式設計師必須同時具備電腦技術和美術方面的知識，他們遵循確實的指導方針製作遊戲，但也必須同時顧及發展中所出現的新問題。

下回當你看見國王密使系列中的葛拉漢國王或宇宙傳奇系列裡的羅傑，在你的電腦螢幕出現時，您就可以聯想到原來就是這群人賦予他們奇妙的生命力！

## 企劃羣

「你要從何著手呢？」企劃群創造每個遊戲的整體概念。一個遊戲企劃者就像一部電影的導演＋編劇一樣。

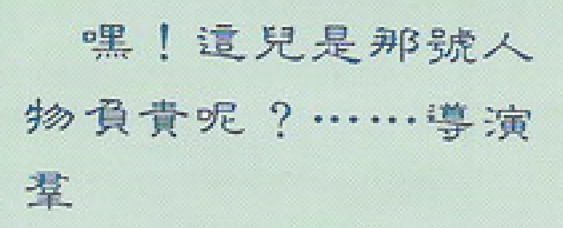
這些企劃者技巧性地以類似"電影"拍攝手法，運用在冒險遊戲中，經由玩家影響劇中的人物個性、劇情和所選擇的路徑。

遊戲的看法、情節及想像中的人物特性和說話語氣等等都是參與企劃的人，大伙一塊兒腦力激盪（一起拚），再集思廣益的結果。但有些時候，他們也確實嚴格地由自己的想像和經驗來構思整個設計。

Roberta Williams 創造了國王密使系列奇妙的天地， Al Lowe 帶領全世界的玩家進入引人遐思的幻想空間系列遊戲。而 Jim Walls ，一位退職警官，將他擔任警察期間所經歷的各項懸疑怪異的事件全溶入了警察故事系列之中。如果您是個「認眞」的冒險迷，對這些遊戲及設計者該不會陌生，只要暢遊這個遊戲仙境就可以見到這些名設計者了。



## 嘿！這兒是那號人物負責呢？……導演羣



一個遊戲如何凝聚多人的點子及各種不同的任務指派呢？只要有他們一導演群，就搞定了！

就像好萊塢的電影導演一樣，Sierra 的導演們在遊戲製作過程裡是不可或缺的靈魂人物，他們引導和綜合分析遊戲的創作，並且製訂計劃表，確保每個遊戲的水準、品質、趣味性及是否具有挑戰性（這是他們工作中最重要的一部份），並維持 Sierra 一貫冒險遊戲風格。嗯！可想而知這責任有多大了……



## 電腦藝術創作者與編劇

當一個遊戲完成雛型設計後，我們開始分類資料。每一個單獨的創作訓練一層層的分派下去，遊戲製作在此時正式展開。

編劇根據遊戲劇本不同和人物性格之異，寫下所有可能發生在遊戲中人物身上的對白，這看來像是件挺容易上手的工作，但如果你曾經玩過 Sierra 遊戲，你將由遊戲過程中發現這一些問問答答的人物對話，要拼得頭頭是道還眞不是件容易的事，他們的精神及本事一級棒哦！

Sierra 的編劇老爺們都是來自不同背景的特殊知名人物，網羅了專門寫作偵探推理、戰慄科幻、愛情小說等等的高手，就是這些善於營造各種氣氛的高手貢獻他們獨一無二的題材，使得 Sierra 的冒險及動作遊戲是世界上最變化多端的遊戲主體。

Sierra 的電腦藝術家必須具備有資深的技術和高超的電腦技巧，尤其是繪畫方面和藝術的才能。他們都是千中選一的傑出創作者。

我們將電腦藝術帶進一個前所未有的殿堂，3D 立體動畫及各種遊戲透視圖都藉由先進的工業與前衛的藝術發揮的淋漓盡致。你不只是單純的玩遊戲而已，你還可把自己的思想和說話方式溶於遊戲之中，甚至覺得自己就是遊戲裡的一分子。



## 音樂工程工作室

這裡是做什麼的呢？如果你還沒在電腦上裝設音源輸出設備的話，你或許很難體會一個 Sierra Game 玩家是如何為配樂和音效而痴迷！因為你在 Game 中所聽到的和在電影上的立體音響效果幾乎沒有什麼兩樣！你們可能會說這二者間的比較有如開著福斯或凱迪拉克汽車一樣，它們都會送你們到想去的地方，但是形式、大小及感覺可是完全不同哦！

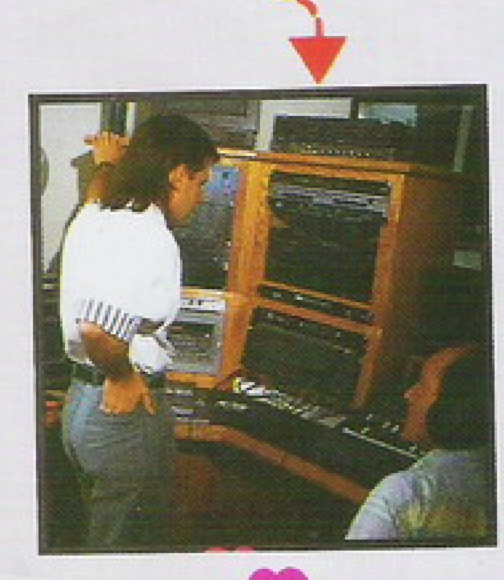
在 Sierra 音樂工作室裡有著最先進的DAT（數位化）發音設備、音域平衡裝置、混音設備和電腦 MIDI 介面裝置等。我們不止擁有這些硬體設備，當我們得到一個新概念時，就會用這些先進的設備讓大家的「美夢」成真，我們結合演員的真實聲音及專業作曲家製作的原聲插曲和音效（包括邁阿密天龍的 Jan Hammer）這些組合足以使你對遊戲留下十分深刻的印象。

我們知道，Sierra 所有的遊戲都是上下環環相連的，而你可以完全控制全局。遊戲中的音效、語音及音樂皆以電影製作方式呈現給品味獨特的玩家。

## 這些人好像很面熟……Sierra 的攝影工作室

Sierra 開發他們自己攝影工作用的軟硬體，把參與製作演員的一舉一動移到電腦遊戲中。如果您到此參觀，你可能會見到某些員工好像很面熟，似乎在哪個遊戲中見過面…就好像 Nancy Smithe，她是管理行政的組長，也是警察故事 3 中的壞女孩。Greg Steffen我們的藝術總監，咦！他不就是警察故事裡的 Jessie Baines 嗎？

Sierra 裡工作人員就像一個大家庭一樣的融洽。我們不僅擁有無比的團隊精神，有志一同創造出世界一流的電腦遊戲，還利用這個攝影工作室使我們真正成為遊戲中的一部份。







## 品質管制技術（捉蟲小隊）

當一個遊戲在完成階段時都必須經過嚴格的審查措施。某些人喜歡在遊戲裡找「臭蟲」，事實上他們試著找出遊戲裡有無 bugs，就是設計上的缺失或矛盾的地方，只要有可能出錯的地方。我們都仔細的研討劇情相關資料，以確保 Sierra 的遊戲完美無缺。

製作磁片成品過程中，我們並不馬虎，在公司裡有先進的自動機器，它們並不只是拷貝機器，如果磁片上有任何的問題，機器本身會自動檢驗，並且挑出有疑問的磁片。

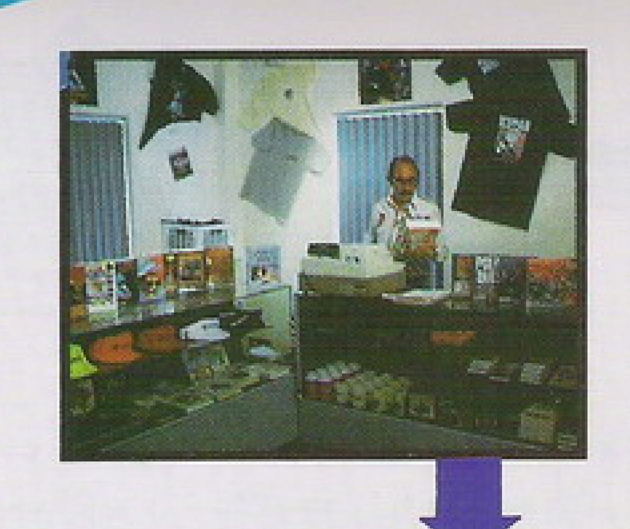
Sierra 公司確保他們遊戲的製作品質，如有任何疑問或不滿意的地方還提供退貨及解答的服務。

## 市場行銷……Sierra與您之間的橋梁

當遊戲創作者忙著架構新的遊戲時，有群人也開始忙著把新 Game 的訊息傳達給愛好者們，包括設計遊戲海報、封面、Sierra 雜誌及遊戲的介紹書籍等等，這群人裡可是有很多設計及行銷策略的高手喔！

### 市場服務組

Sierra 爲服務廣大的消費者，在這裡你可以得到任何有關電腦或遊戲的訊息，及其相關的週邊產品或書籍的介紹。我們在一年之中必須處理超過 100 、 000 件來自不同消費者的詢問，這對我們來說是一件很重要的事。如果您需要有關於電腦相容性、如何載入遊戲或任何與遊戲有關的問題，我們都會盡力給您最滿意的答覆。

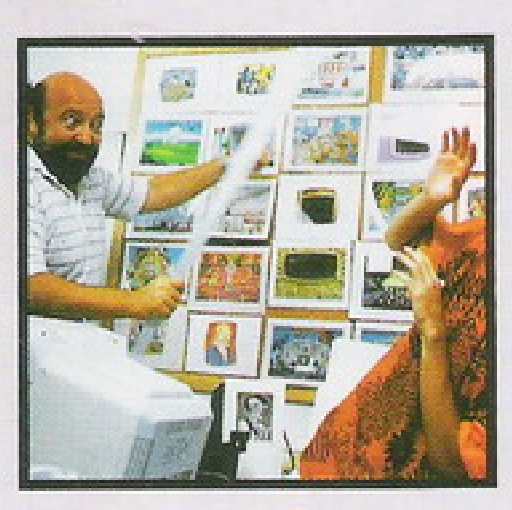


### Sierra 這裡……不僅遊戲一大堆，還有歡樂一籮筐

在 Sierra 的禮品店裡，你可買到任何有關遊戲的東西，如各種的書籍、磁片、貼紙、 T恤、海報、毛巾、鈕扣、馬克杯、搖搖球等等，上面都印著你所喜愛的遊戲人物。

當你把車子上印有萊里及熱情大膽的佩蒂的遮陽傘、國王密使系列的海報或者中國之心的 T 恤秀給朋友看時，望著別人羨慕的眼光，你就知道這裡是個多麼特殊又神奇的地方！





### 想和你崇拜的設計師聊聊嗎？

在此處你可以得到警察故事 3 設計者 Jim Walls 的親筆簽名，也可以在走廊遇見 Ken 及 Roberta Williams 兩夫婦。

每位設計者將會很樂意的回答你任何有關遊戲的問題，甚至還可洩漏一些遊戲攻略給你。如果你當場興起買了遊戲或是提供什麼意見，設計者們會非常高興並且爲你簽名的喔！

### 世界著名的風光圍繞著 Sierra

Sierra 公司位於國家森林的心臟地帶，而附近就是世界著名的一些風景名勝。

從 Sierra 出發在短程內你可達到 Yosemite 國家公園、 Sequo-ia 國家公園，世界上最高大樹木的主產地，還有出了名的國王峽谷國家公園 King's Canyon National Park也離這兒不遠。

美麗的舊金山， Monterey 的漁港城市，藝術家的聚集地— Carmel和 Big Sur 在大約 3 ～ 4 個小時的車程就可到達。

世界上最風光最旖旎的山中湖—— Tahoe 湖，Reno的西部老賭城，遍遊內華達州及包括北美最壯觀的風景。

好萊塢—世界電影的首都、洛杉磯和比佛利山的購物大道，都只要由 Sierra 公司向南行即可玩得過癮。

不管你是住在加州或是想到西部旅行，請把到 Sierra 公司一遊納入行程。我們非常的歡迎並十分願意把製作遊戲的最精彩、最刺激、最好玩的過程與您分享。








各位冒險者的手上應該都有本〝柯拉克的日記〞，也許各位一邊看還一邊罵：「這傢伙的日記怎麼寫的這麼艱澀難懂啊！」沒有關係，本篇幻島冒險須知就是教各位如何在魔法門的世界生存下去。

## 1．人物創造

在任何 RPG 遊戲中，創造人物總是最爲重要的事情。在**魔法門 III** 的世界中，人物的種族、性別、臉孔，甚至於所信仰的陣營（善良、中立、邪惡），並不會對於遊戲的進行有太大的影響。只有人物的職業選擇才是重點！進入人物創造的畫面後，當然先擲出你較爲滿意的點數，然後一定要使用屬性交換的功能，依照屬性的某職業所佔的重要性排列下來，請參考表一：

| | 力量 | 智慧 | 人格 | 體質 | 速度 | 準確度 | 運氣 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 武士 | A | D | D | B | C | B | D |
| 遊俠 | B | D | A | B | C | B | D |
| 弓箭手 | B | A | D | B | C | A | D |
| 牧師 | C | D | A | B | C | B | D |
| 巫師 | D | A | D | B | C | B | D |
| 盜賊 | C | D | D | B | B | B | D |
| 忍者 | B | D | D | B | B | B | D |
| 野蠻人 | A | D | D | B | C | B | D |
| 德魯依 | D | A | A | B | C | B | D |
| 流浪漢 | B | A | A | B | C | B | D |

＊依屬性點數分配以A爲最高，D最低。

以後在開寶箱遇上增加屬性的機會時（當然，在開寶箱或嘗試其它東西前，別忘了先SAVE一下），力量只要分給隊伍最前方兩位負責撞牆的隊員就行了；接近戰中的傷害力似乎只與武器有關，力量並沒有什麼作用。創造盜賊、忍者時運氣不用太高，只需要讓他能當這個職業就行了；別擔心當賊的運氣太差，在增加屬性時把運氣全部增加給盜賊、忍者就是了！

至於其它屬性的分配，智慧分給巫師，人格分給牧師，這是不變的原則；但是這樣子的分法一些兼具戰鬥力與施法力的職業（如：遊俠、流浪漢）的法力就會有些營養不良。像是巫師的法力已經到達一千多點，而流浪漢的法力卻只有兩百多點的情況發生……體質、速度、準確度則讓隊員平均增加；因爲**魔法門 III** 中的戰鬥隊形似乎是一字排開，巫師、牧師也必須加入肉搏戰，挨打的機會也不比隊伍前面的遊俠、野蠻人來得小。（比較起來**魔眼殺機**的巫師、牧師可輕鬆多了，前排殺得天昏地暗、日月無光，後排的巫師、牧師卻可以打個小盹……）



## 2．隊伍組合



在有數個隊員的 RPG 中採用分工合作的方法是最明智的抉擇；我提出下列的組隊方式供各位參考：

（1）遊俠、野蠻人、流浪漢、忍者、牧師、巫師：這是我自己使用的隊形，滿好用的；但是忍者在低階時開鎖的技能低得令人頭痛，最好從一位特別隊員（忍者）身上搶下可以增加開鎖能力的手套。又因爲智慧大多加給巫師，流浪漢到後來施法能力實在太低了……各位可以斟酌使用。

（2）兩個遊俠、野蠻人、盜賊、兩個巫師：這種隊伍在一開始可能會比較辛苦一點，但是到遊戲後面就會比較輕鬆了；因爲到後面出現的怪物（例如：終結者）只能用法術解決。法力一百點、兩百點地消耗，沒有多一些的施法者還眞是吃不消啊！

至於特別隊員，五個城鎮中至少有八位（不知道有沒有更多？）特別隊員的第一個用處就是他們也都有不錯的裝備，別忘了搶下來自己用，給特別隊員用二流的裝備就行了。第二個用處是



# 文版新手上機篇

/陳宗甫

特別隊員身上都會帶一隻有顏色的鑰匙，碰到入口被鎖上的地下城時，就找特別隊員身上的鑰匙開門吧！特別隊員第三個用處就是雇來背冒險中挖到的寶藏，所以不用雇用太昂貴的特別隊員，只要不會輕易被打死的人就行了。特別隊員的昇級費用也是要你出，而昇級後每天需付的薪水也上漲……如果錢不是很多的話不要一直讓特別隊員昇級。特別隊員中，火峰鎮的巫師價格雖然高得驚人，但是他是在火焰島上場場硬仗不可缺少的伙伴。

## 3．城鎮



進入原野正式探索各地之前，希望各位能夠先遊歷五大城鎮。下面列出傳送門的密碼：

| 密碼 | 目的地 |
|---|---|
| 家園 | 泉頂鎮 |
| 海狗 | 望海鎮 |
| 自由人 | 荒原鎮 |
| 命運 | 沼澤鎮 |
| 火熱 | 火峰鎮 |
| 競技場 | 競技場 |

五大城鎮的武器店商店品品質由差至好是依照：泉頂鎮、望海鎮、荒原鎮、沼澤鎮、火峰鎮的順序，酒館販賣食物的天數也依此順序增加。

魔法公會讓巫師、牧師、德魯依加入以學習一些急著需要的法術，其它人法術不須要特意去學，在地下城撿比較省錢。

說到省錢，可以不要呆呆地跑去武器店給老板賺那一筆「鑑定費」；別忘了魔法門 III 有「走到那存到那」的功能，當然先在商店門口先SAVE，然後進入商店鑑定一番，決定要買什麼後再將進度提出……就可以省下一筆可觀的鑑定費了！我從來沒有付



過鑑定費，難怪武器店的矮人老板看到我都苦著臉，心想：「這個白鑑定的人又來了……」

把錢、寶石存到泉頂鎮的銀行其實沒有這個必要；銀行雖然有利息，但是利息不高。將錢、寶石帶在身上又不會被偷被搶，還是帶著比較方便使用。（特別隊員似乎不接受信用卡、銀行帳戶轉帳一類的東東……沒錢他就走人了。）

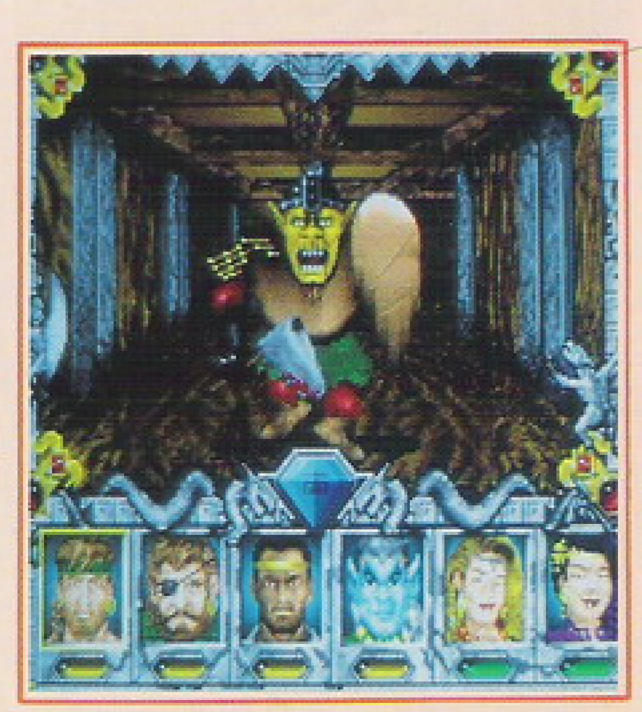
## 4．原野冒險

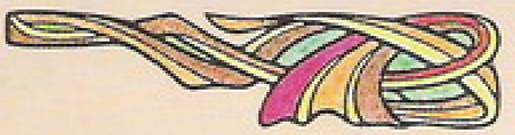


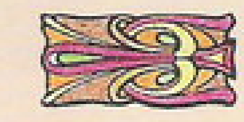
想要在原野上通行無阻，要學會登山家、嚮導的技能，從此高山叢林都擋不住你了。打不過陸地上的敵人，用游泳的技能走海路也不失為一個好辦法。像我要是初到一塊大陸，我會先下水游泳一圈，測出這塊大陸總共多大，然後搜遍大陸上每個土地、高山、森林……，注意！每個地方都有可能藏有寶藏！甚至於在沼澤、河流中，海上的漩渦裏都藏有東西！











初級的冒險者可能連生存都很困難，爲了避免初級的冒險者太早夭折，在糸頂鎮四周有不少能暫時提昇屬性的地點，座標如下：

這些地點除了初級冒險者平時就該常常跑，中級冒險者在進入險惡的地下城以前也應該來增加屬性必可常保平安。

| 區域 | 座　　標 | 效　　用 |
|---|---|---|
| A1 | X＝4，Y＝7 | ＋20防護值 |
| A1 | X＝14，Y＝6 | ＋20人格 |
| A1 | X＝11，Y＝3 | ＋50生命點數 |
| A1 | X＝13，Y＝1 | ＋20智慧 |
| A1 | X＝14，Y＝14 | ＋100法力點數 |
| A1 | X＝4，Y＝9 | ＋30力量 |
| A1 | X＝9，Y＝9 | ＋30速度 |
| A1 | X＝8，Y＝5 | ＋20等級 |
| A1 | X＝10，Y＝2 | 給100元增加火焰抵抗力 |

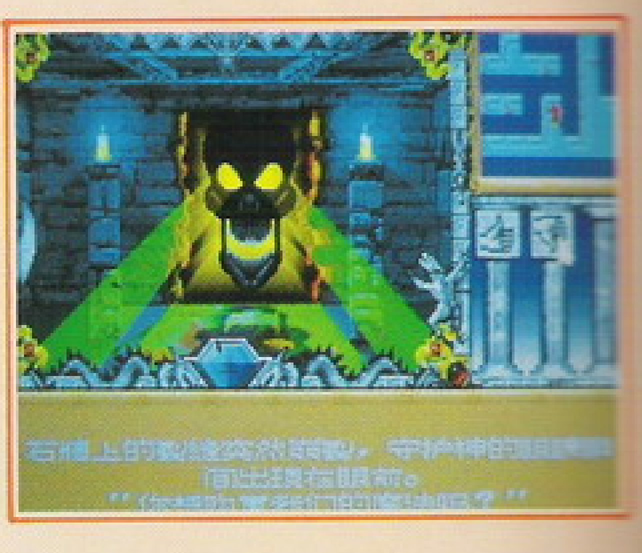
## 5．如何完成遊戲

究力神珠不但可以決定白盾堡、血權堡、龍牙堡三者間善良、中立、邪惡的力量大小，更是增加經驗點的寶貝，一顆一百萬經驗點！將第十一顆究力神珠交給其中一位國王時，他會廢掉其它二種勢力，並給你藍色優先辨識卡，這張卡片可以打開火焰島上的金字塔。

金字塔這種地球上埃及的名產，在魔法門 III 的世界中卻隨處可見。各位一定會覺得好奇：「金字塔是做什麼用的呢？」答案是：魔法門 III 的攻略本，所有謎題之答案在金字塔內部都可找到。此外，有些打開普通金字塔大門的金字塔通行卡位於楓石山上（A4座標X＝15，Y＝13），隊伍中要有人力量超過50點才能打破玻璃盒取出金字塔通行卡；在喝過增加力量的泉水（B1座標X＝4，Y－9）後再來試試！







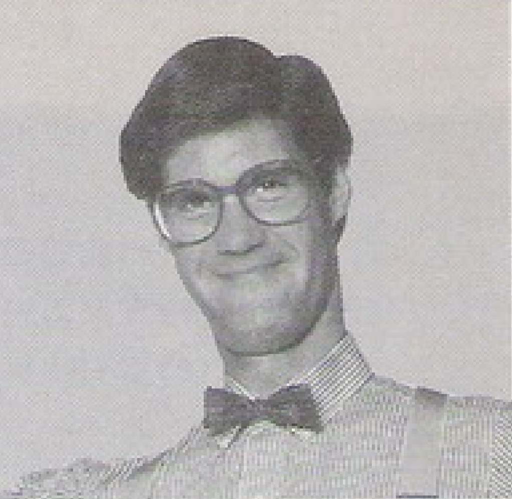


除了上面說的兩張卡之外，還有一種電腦系統卡總共有六張。在進入火焰島的金字塔以前一定要集齊，否則在金字塔內你會看著柯拉克與雪爾頓坐輸送管跑了，你卻因電腦系統卡不足而被困在一個滿是「終結者」的房間內……等死或是請求巫師先生的幫助吧！





# 常駐式磁區修改工具程式





／林榮茂

## 前言

許多修改篇均是針對進度儲存檔做磁區修改，因此如果修改値過大，例如錢數，在遊戲中又獲得金錢，可能導致歸零甚致當機。對於當機者只有在修改時不要修改過大，而對於歸零者，可SAVE後，再用 PCTOOLS 修改。因此筆者就有一想法：修改的磁區位址均是固定，而修改値也是固定値，如果能將修改的手續編成資料檔，而以一程式長駐之，只要遊戲一儲存進度時，長駐程式再順便做磁區修改，然後再LOAD進度，不是又成爲超強狀態了嗎？因此筆者經過十天的編寫偵錯，終於完成此一程式，名爲長駐式磁區修改工具程式 TSRSM（Terminate and Stay Resident Sector Modify）。

## 資料檔架構

資料檔寫法相當簡易，如同使用 PCTOOLS 一般，請參照範例依下述方法編輯資料檔：

1.資料檔中第一筆資料爲所欲修改的完整檔名（不含完整路徑）

⑴若遊戲存放目錄爲c:\game
而進度檔存放在c:\game\data\save.dat
則檔名應填入 data\save.dat

⑵若進度是存放在c:\game\save.dat
則檔名應填入save.dat

2.以資料檔範例的第一項修改資料爲例

0:0 08 00 35 75 37 75 39 75 3b 75 3d 75 14 00 05 02

⑴其中第一組資料0:0 代表「磁區：位址」，如同 PCTOOLS 中的 Relative Sector和Offset（此兩數字需爲10進位）。

⑵從08～02的資料爲此「磁區：位址」開始所欲修改資料，可有20個「磁區：位址」，每一「磁區：位址」可有 16 bytes 資料。

3.第一字元 Z 與第二字元 Z 間可爲空白，若不爲空白表示要自定熱鍵。

⑴範例中 00001100 12表示使用Ctrl-Alt-E，第一串數字00001100爲二進位數字，共有 8 bits，各 bit 意義如下：

```
0 0 0 0 1 1 0 0   若均爲 0 表示爲單鍵觸發
└─────┘ │ │ │ └右 Shift
不使用， │ │ └左 Shift
須爲 0   │ └Ctrl
    Alt ┘
```

接下來的數字12爲16進位，乃是鍵盤上 E 的掃描碼（scan code）非 ASCII 碼

⑵[Ctrl]，[Alt]，等鍵在加强型鍵盤（101/120 key）指的是左方按鍵，右方按鍵無法觸發（測知）。[Enter] 鍵指的也是左方按鍵，加强型鍵盤的游標控制鍵也無法觸發

⑶欲以左右 [Shift] 觸發應寫成 00000011 2A（先按右再按左），或 00000011 36（先按左再按右）；欲以[Ctrl]-[Alt]觸發應寫成 00001100 1D（先按 [Alt] 再按[Ctrl]），或 00001100 38（先按[Ctrl]再按 [Alt]）

。其它組合準此要領不再重述。

(4)熱鍵需同時寫入兩組，scan code只支援XT鍵盤，AT的擴充鍵需要額外處理，故不支援（致於詳細的scan code，請見附表）。

4.第三個字元Z爲區段結束字元，不可省略。

## 使用方法

1.格式：

TSRSM [filename] [/Y¦/N] [/E¦/D]

(1)檔名可加磁碟機及路徑名。

(2)[ ]內的項目是可有可無。

(3)若想改用另一資料檔內容，直接加上檔名即可，不必remove後再重新載入。

(4)使用範例

TSRSM/R ：表將其從Memory中撤除。

TSRSM/Y ：啓用檢查鍵盤處理程式有否被置換功能（內定檢查）。

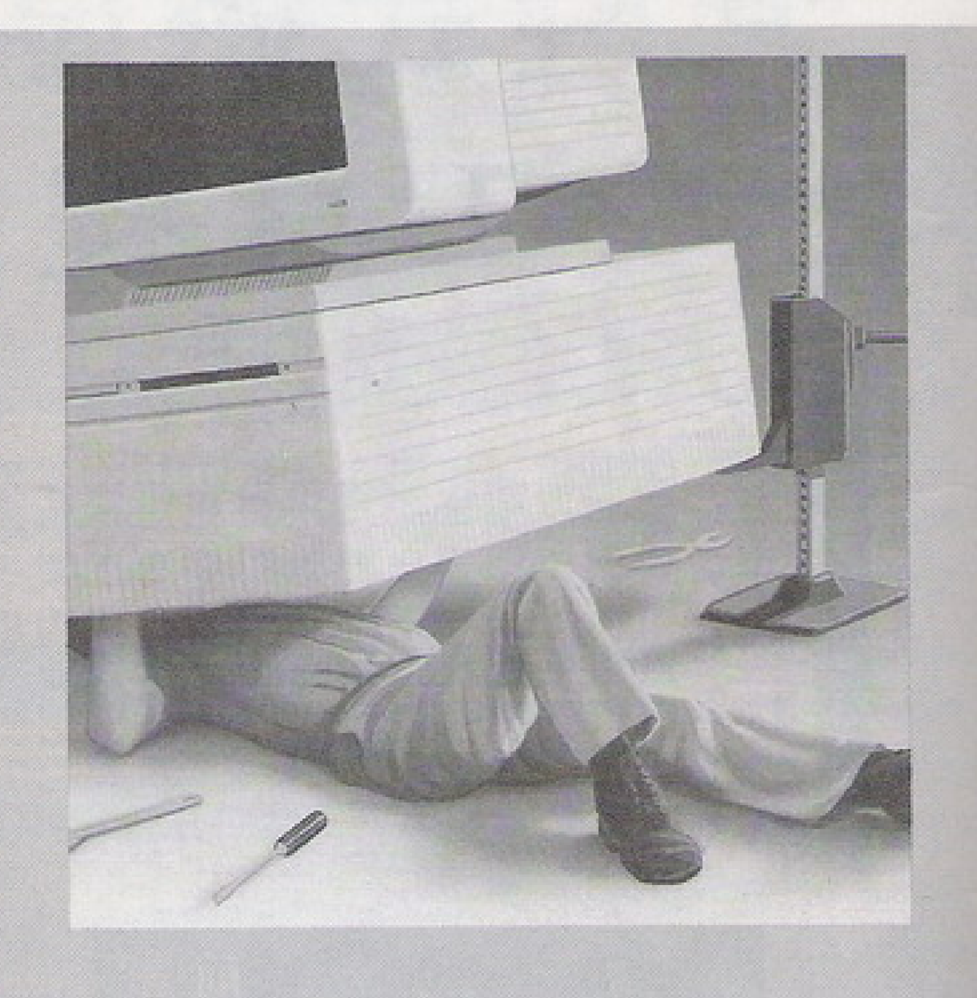
TSRSM/N ：啓用檢查鍵盤處理程式有否被置換功能一使用另一種方法檢查熱鍵有否被觸發（使用此參數時，若熱鍵爲組合鍵，可能無法偵測到熱鍵）。

TSRSM/E ：表示儲存進度檔時，要順便修改

TSRSM/D ：表示不需要在存進度時作修改（爲了避免減慢執行速度，內定不修改）。

（/Y /N /E /D均應跟隨在檔名之後，或是TSRSM.COM 已長駐時使用）





2.熱鍵：

Ctrl-Alt-E：功用同/E

Ctrl-Alt-D：功用同/D

此二鍵均爲內定熱鍵

3.說明：

使用時先執行TSRSM載入資料檔，再進入遊戲中，使TSRSM呈enable狀態，而後存檔再載入進度，你就會發現進度檔已如同使用PCTOOLS修改過了。

本來無[/Y¦/N]這項功能，後來測試神州八劍時發生當機情形，才知神州八劍會檢查INT 09（BIOS的鍵盤處理程式）是否被Game Buster這一類的程式反攔截，因此才提供此參數以及更改熱鍵功能。因此對於會發生當機情形的遊戲，請使用/N參數。若使用/N參數導致熱鍵無法觸發時，請變更熱鍵，改用單鍵觸發方式。

## 後記

本程式只支援HANDLE式檔案管理，對於使用FCB式檔案管理者，本程式無能爲力。另外本程式只能鎖住一個檔作資料修改，目前暫時無法支援多進度檔的修改，因程式目前只保留約400位元組的空間，若是提供多進度的修改，勢必造成可使用記憶體的減少，以及執行速度的減緩。因此，在此希望國內遊戲作者們，不要針對本程式的缺陷，來設計GAME中儲存進度的「改良」，包括對進度檔作資料編碼。

## 資料檔範例（ predella.dat ）



```
;此範例爲神州八劍，使用時需鍵入TSRSM PREDELLA.DAT/N
;分號後爲註解，程式會將其後字元忽略
;大小寫皆可，程式自動轉換
GAMEDATA.AY
0:0 08 00 35 75 37 75 39 75 3b 75 3d 75 14 00 05 02
0:16 22 00 09 02 2b 00 0d 02 1e 00 11 02 37 00 15 02
0:32 2d 00 19 02
2:212 BE 08 C0 08 C2 08 C4 08 C6 08 C8 08 CA 08 CC 08
2:228 CE 08 D0 08 D2 08 D4 08 D6 08 D8 08 DA 08 DC 08
2:292 28
2:312 3C
2:316 40
Z ;此字元Z是作爲區段結束字元
;此區資料可省略，表示使用內定鍵
00001100 12 ;使TSRSM致能
00001100 20 ;使TSRSM禁能
Z ;表第二區段結束
```

## 附註：符號意義

Back： Backspace

Ente： Enter （Return）

LShi： Left Shift

RShi：Right Shift

Spac： Space

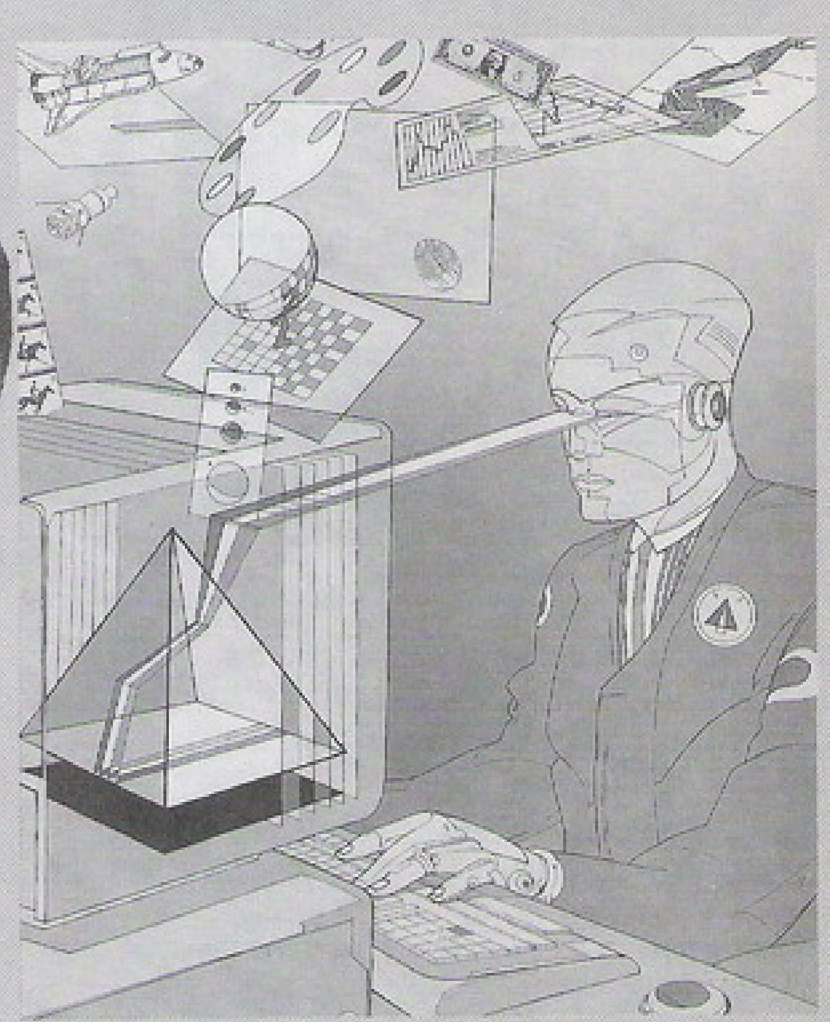
Caps： Caps Lock

Num ：Num Lock

Scro： Scroll Lock

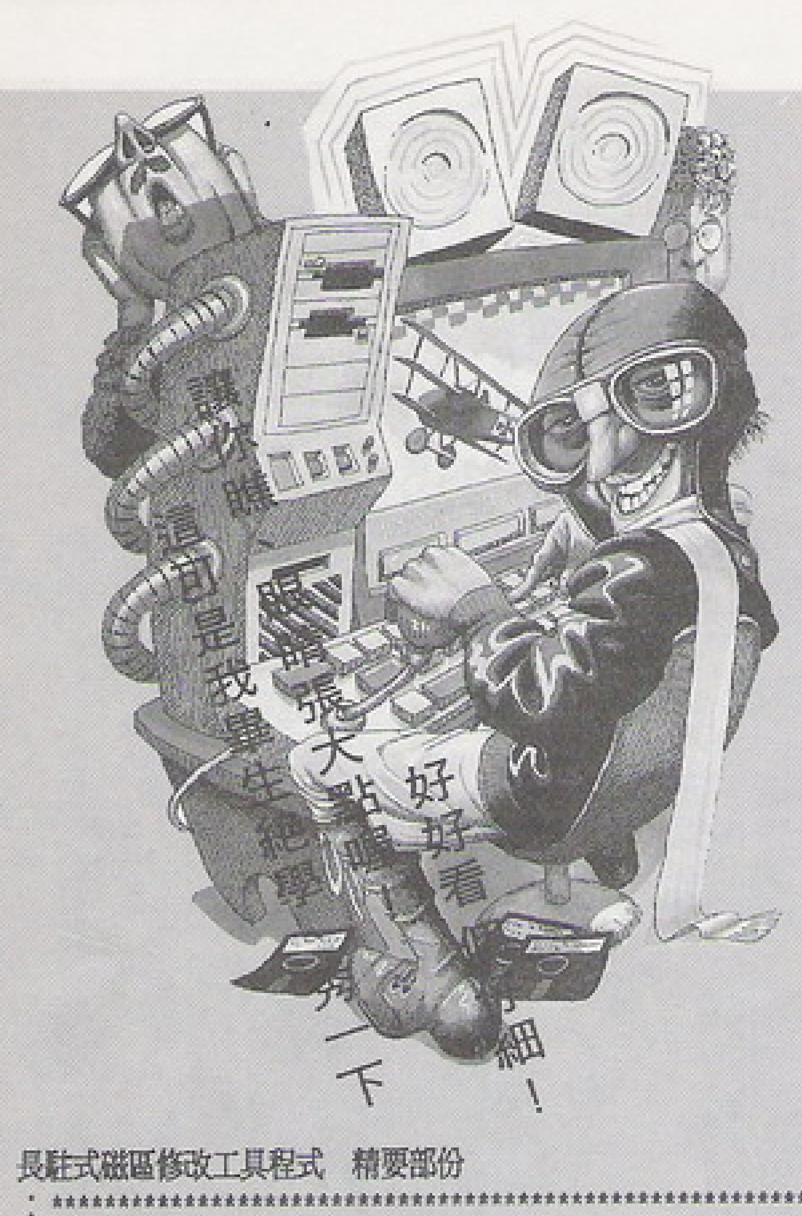
Righ： Right

Paus： Pause（最好不要用）



## 《附表》鍵盤掃描碼

| 按　鍵 | ESC | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 掃描碼 | 01 | 02 | 03 | 04 | 05 | 06 | 07 |
| 按　鍵 | 7 | 8 | 9 | - | = | Back | Tab |
| 掃描碼 | 08 | 09 | 0A | 0B | 0D | 0E | 0F |
| 按　鍵 | Q | W | E | R | T | Y | U |
| 掃描碼 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 按　鍵 | I | O | P | [ | ] | Ente | Ctrl |
| 掃描碼 | 17 | 18 | 19 | 1A | 1B | 1C | 1D |
| 按　鍵 | A | S | D | F | G | H | J |
| 掃描碼 | 1E | 1F | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| 按　鍵 | K | L | : | ' | ‘ | Lshi | \ |
| 掃描碼 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 2A | 2B |
| 按　鍵 | Z | X | C | V | B | N | M |
| 掃描碼 | 2C | 2D | 2E | 2F | 30 | 31 | 32 |
| 按　鍵 | , | . | / | Rshi | * | Alt | Spac |
| 掃描碼 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 |
| 按　鍵 | Caps | F1 | F2 | F3 | F4 | F5 | F6 |
| 掃描碼 | 3A | 3B | 3C | 3D | 3E | 3F | 40 |
| 按　鍵 | F7 | F8 | F9 | F10 | Num | Scro | Home |
| 掃描碼 | 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 |
| 按　鍵 | Up | PgUp | - | Left | Pad5 | Righ | + |
| 掃描碼 | 48 | 49 | 4A | 4B | 4C | 4D | 4E |
| 按　鍵 | End | Down | PgDn | Ins | Del | F11 | F12 |
| 掃描碼 | 4F | 50 | 51 | 52 | 53 | 57 | 58 |
| 按　鍵 | Paus | | | | | | |
| 掃描碼 | 61 | | | | | | |




長駐式磁區修改工具程式　精要部份

```
; ****************************************************************
; * Program  name  : TSRSM.ASM                                     *
; * Image  file    : TSRSM.COM                                     *
; *  Language      : MASM  5.0                                     *
; * 作           者 : 林榮茂                                        *
; ****************************************************************
include     output.inc
include     register.inc
include     interrup.inc
include     file.inc

CSEG     SEGMENT  PUBLIC  'CODE'
         ASSUME   CS: CSEG, DS: CSEG, ES: CSEG, SS: CSEG
         ORG      100H
START:
         JMP   MAIN

mar*k      db     "Use  TSR  to   Modify   Save-File  Sector  Data, "
           db     " Ver  0.90"
flag       db     00001000b
           ;   bit  0  =  1 讓TSR致能
           ;   bit  1  =  1 TSR工作中
           ;   bit  2  =  1 GAME程式 open 此進度存檔
           ;   bit  3  =  1 表示要檢查 int  9 有否被重設
key_status        db         0
           ;   bit  3 = 壓下   [Alt]
           ;   bit  2 = 壓下   [Ctrl]
           ;   bit  1 = 壓下   [左 Shift]
           ;   bit  0 = 壓下   [右 Shift]
cpu_flag          dw         ?          ; 存放CPU正常執行時之旗標值
Dta_seg           dw         ?          ; 存放原DTA之位址
Dta_off           dw         ?
int08_busy        db         0
int09_busy        db         0
disk_busy         db         0
int21_busy        db         0
handle            dw         ?          ; OPEN 遊戲進度檔時 , DOS傳
                                        ; 回之代碼
uninstall_flag    db         0
seek_u            dw         ?          ; 存放檔案讀寫頭目前位置
seek_d            dw         ?
Old_int08h        dd         ?
Old_int09h        dd         ?
Old_int13h        dd         ?
Old_int1Ch        dd         ?
Old_int21h        dd         ?
Tem_int08h        dd         ?
Tem_int13h        dd         ?
Tem_int1Ch        dd         ?
Tem_int21h        dd         ?
Tem_int09h        dd         ?
Hot_Key_Table     LABEL   WORD          ; 熱鍵對應副程式之進入點
Ctrl_Alt_E        db      12h, 00001100b
                  dw      EnableTsr; 設定 FLAG 變數的第零位元
Ctrl_Alt_D        db      20h, 00001100b
                  dw      DisableTsr  ; 清除 FLAG 變數的第零位元
                  dw      0000
; ------------------------------------------------------------ ;
; 當執行TSR時，設定 FLAG 變數的第一位元                           ;
; 如此INT  9 將不會設定 FLAG 變數的第零位元                       ;
; 可避免TSR重入                                                  ;

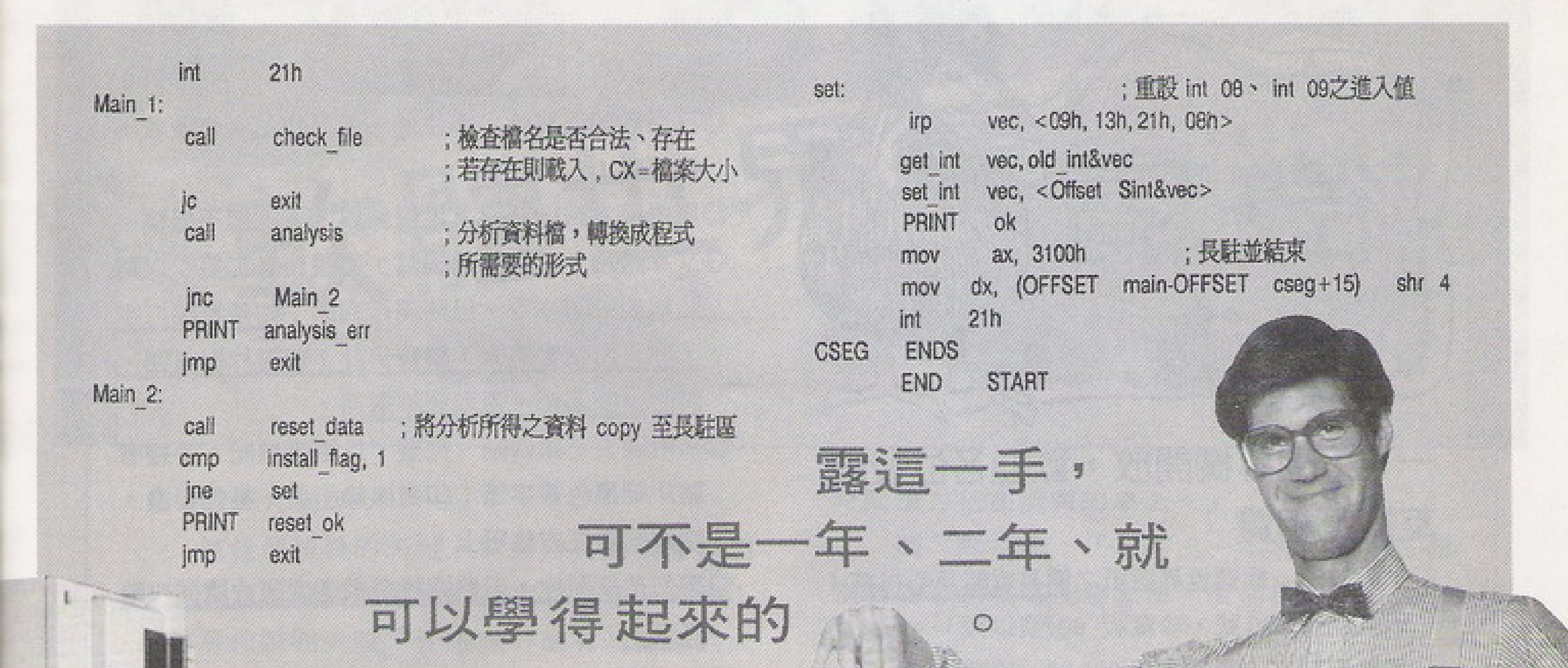
; ------------------------------------------------------------ ;
TSR_job  PROC      NEAR
         inc       Byte  Ptr  int21_busy
         or        Byte  Ptr  flag, 00000010b
         sti
         call      tick
         PUSHR     <DS,  ES,  AX,  BX,  CX,  DX,  SI,  DI>
         mov       ah,  2Fh             ; 獲得DTA之位址
         int       21h
         mov       Dta_seg, es
         mov       Dta_off, bx
         mov       dx,  OFFSET  mydta
         mov       ah,  1Ah             ; 重設DTA之位址
         int       21h
         call      gb
         mov       ds,  Dta_seg
         mov       dx,  Dta_off
         mov       ah,  1Ah             ; 還原 DTA位址
         int       21h
         POPR      <DI,  SI,  DX,  CX,  BX,  AX,  ES,  DS>
         cli
         and       Byte  Ptr  flag, 11111101b
         dec       Byte  Ptr  int21_busy
         ret
TSR_job  ENDP
; ------------------------------------------------------------ ;
; 依據資料檔內容，對進度檔作資料修改                               ;
; ------------------------------------------------------------ ;
GB       PROC     NEAR
         mov      ax,  4201h
         mov      bx,  handle
         xor      cx,  cx
         mov      dx,  cx
         int      21h
         jc       gb_end
         mov      seek_u, dx            ; 記錄目前檔案讀寫頭位置
         mov      seek_d, ax
gb_2:
         mov      cl,  Byte   Ptr   amend_num
         xor      ch,  ch
```

```
        xor     si, si
gb_3:
        push    cx
        mov     di, si
        shl     di, 1
        shl     di, 1
        mov     ax, 4200h           ; 移動讀寫頭
        mov     bx, handle
        mov     cx, Word Ptr amend_addr[di+2]
        mov     dx, Word Ptr amend_addr[di]
        int     21h
        jc      gb_end
        mov     cl, 4
        mov     di, si
        shl     di, cl
        mov     dx, OFFSET amend_data
        xor     ch, ch
        add     dx, di
        mov     cl, Byte Ptr amend_len[si]
        mov     ah, 40h
        int     21h                 ; 作磁區修改
        inc     si
        pop     cx
        loop    gb_3
        mov     ax, 4200h
        mov     bx, handle
        mov     cx, seek_u
        mov     dx, seek_d
        int     21h                 ; 還原讀寫頭位置
gb_end:
        ret
GB      ENDP
;--------------------------------;
;檢查interrupt 08h               ;
;--------------------------------;
Sint08h PROC    NEAR
        PUSHR   <DS> , FLAG
        cmp     cs: int08_busy,00
        jne     Sint08_End
        cli
        inc     Byte Ptr cs: int08_busy
        sti
        push    cs
        pop     ds
        test    flag, 00001000b     ;有否要求檢查?
        jz      Sint08_1
        call    check_int09         ;若被置換則重設
        jmp     short Sint08_2
Sint08_1:
        call    check_key           ;直接讀取掃描碼作判斷
Sint08_2:
        cli
        dec     Byte Ptr cs: int08_busy
        sti
Sint08_End:
        POPR    <DS> , FLAG
        JMP     CS: OLD_INT08h
SINT08h ENDP
;--------------------------------;
;攔截中斷服務程式,檢查有否熱鍵觸發 ;
;--------------------------------;
SINT09h PROC    NEAR
        PUSHR   <DS, AX> , FLAG
```

```
        cmp     cs: int09_busy,00       ; 檢查有否重入
        jne     Sint09_End
        cli
        inc     cs: int09_busy
        sti
        push    cs
        pop     ds
        in      al, 60h
        call    sub2            ; 檢查按鍵是否爲 [Ctrl] 等
                                ; 並對 key_status 作對應位元設定
        mov     ah, key_status
        call    sub3            ; 檢查此鍵是否爲熱鍵
                                ; 若是則執行對應副程式
        jc      sint09_1
        cli
        dec     cs: int09_busy
Sint09_End:
        POPR    <AX, DS> , FLAG
        JMP     CS: OLD_INT09h
sint09_1:
        call    reset_keyboard
        cli
        dec     cs: int09_busy
        POPR    <AX, DS> , FLAG
        sti
        IRET
SINT09h ENDP
;--------------------------------;
;檢查DOS有否對進度檔存取          ;
;--------------------------------;
SINT21h PROC    NEAR
        call    push_flag       ;保留正常旗標值
        test    Byte Ptr cs: flag, 00000001b
        jz      sint21_End
        cmp     Byte Ptr cs: int21_busy,00
        jnz     sint21_End
        cli
        inc     Byte Ptr cs: int21_busy
        sti
        call    check_open      ; 檢查有否被 OPEN 或 CREATE
        jc      sint21_End2
        call    check_close
        jc      sint21_End1
        call    check_savefile  ; 若對進度檔作 SAVE 動作則
                                ; 觸發 TSR
        jc      sint21_End2
sint21_End1:
        cli
        dec     *Byte Ptr cs: int21_busy
        sti
Sint21_End:
        CALL    POP_FLAG
        JMP     CS: OLD_INT21h
sint21_End2:
        cli
        dec     Byte Ptr cs: int21_busy
        sti
        call    pop_flag
        RETF    2
SINT21h ENDP
;--------------------------------;
;--------------------------------;
CHECK_OPEN      PROC    NEAR
```

```
        PUSHR   <DS, ES, AX, CX, SI, DI>
        cmp     ah, 3Dh             ; 開啓檔案並賦予代碼
        je      co_2
        cmp     ah, 3Ch             ; 建檔並造出代碼
        je      co_2
co_1:
        POPR    <DI, SI, CX, AX, ES, DS>
        clc
        ret
co_2:
        test    Byte Ptr cs: flag, 00000100b
        jnz     co_1
        cld
        mov     si,dx   ;   DS: SI(DX)  =>  ASCIIZ
        push    cs
        pop     es
        mov     di, OFFSET cmp_file$
                ;   ES: DI  =>   cs: cmp_file$
        xor     *  cx, cx
        cld
co_3:           ; 將 DS: DX INO ASCIIZ字串 COPY 至 ES: DI
        lodsb
        cmp     al,00
        je      co_4
        stosb
        inc     cl
        jmp     short   co_3
co_4:           ; 比對字串(檔名)
        cmp     cl, cs: len
        jne     co_1
        push    cs
        pop     ds
        mov     si, OFFSET  cmp_file$
        call    ucase$
        mov     di, OFFSET filename$
        mov     si, OFFSET  cmp_file$
        repe    cmpsb
        jne     co_1
        POPR    <DI, SI, CX, AX, ES, DS>
        call    pop_flag
        PUSHF
        CALL    CS: OLD_INT21h
        call    push_flag
        jc      co_5
        mov     cs: handle, ax      ; 記錄DOS給予之代碼
        or      Byte Ptr cs: flag, 00000100b
co_5:
        stc
        ret
CHECK_OPEN      ENDP
;-----------------------------------;
;-----------------------------------;
Check_savefile  PROC    NEAR
        test    Byte Ptr cs: flag, 00000010b
        jz      csf2
csf1:
        clc
        ret
csf2:
        test    Byte Ptr cs: flag, 00000100b
        jz      csf1
        cmp     ah, 40h
        jne     csf1
```

```
        cmp     bx, cs: handle
        jne     csf1
        call    pop_flag
        PUSHF
        CALL    CS: OLD_INT21h
        call    push_flag
        jc      csf3
        PUSH    DS
        PUSH    CS
        POP     DS
        call    tsr_job
        POP     DS
csf3:
        stc
        ret
Check_savefile  ENDP
;-----------------------------------;
;   Undefine DATA Area              ;
;-----------------------------------;
mydta           db      256 DUP (? )
filename$       db       40 DUP(0)
cmp_file$       db       40 DUP(0)
len             db      0
amend_num       db      0
amend_len       db       20 DUP(0)
amend_addr      dd       20 DUP(0)
amend_data      db      320 DUP(0)
;-----------------------------------;
;   Main  Program Area              ;
;-----------------------------------;
MAIN:
        ;---------------
        ; 此處在檢查是否已長駐
        ; 若已長駐則設定 install 旗標
        ;---------------
        MOV     TSR_SEG, CS
        CLD
        NOT     WORD PTR [START]
        XOR     BX, BX
        MOV     AX, CS
CHK_INT:
        INC     BX
        MOV     ES, BX
        CMP     AX, BX
        JE      PARSE
        MOV     SI, OFFSET start
        MOV     DI, SI
        MOV     CX, OFFSET flag - start - 1
        REPE    CMPSB
        JNE     CHK_INT
        MOV     Byte Ptr INSTALL_FLAG, 1
        MOV     TSR_SEG, ES
PARSE:
        MOV     AX, TSR_SEG
        MOV     ES, AX
        call    chk_command     ; 分析輸入之參數
        jc      exit
        cmp     remove_flag, 1  ; remove_flag=1 表示有 /R
                                ; 參數存在
        jne     Main_1
        call    uninstall
exit:
        mov     ax, 4C00h
```



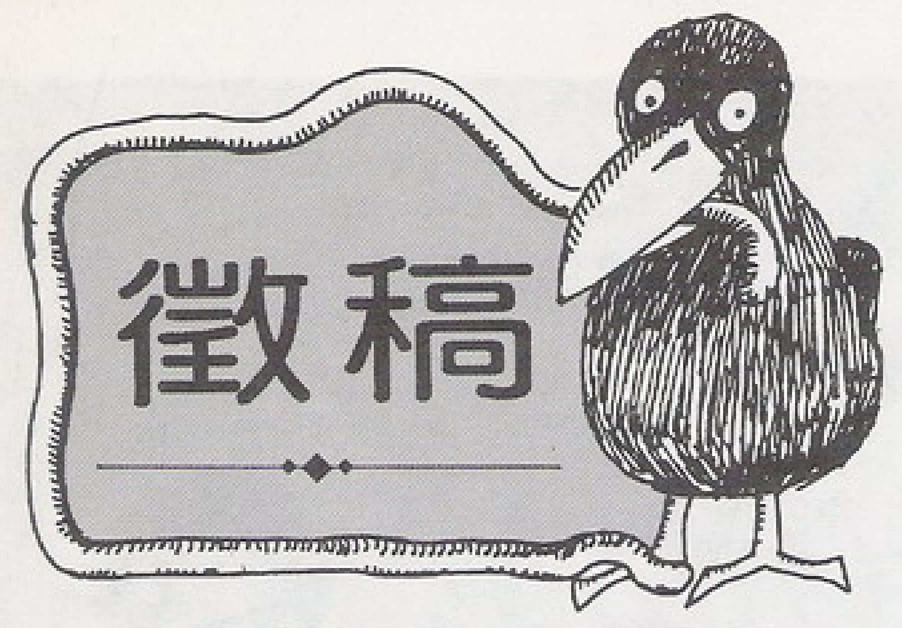

## 第35期尋字拼盤解答

**嗨**！上期的尋字拼盤不知各位讀者是否完成了？這次改用英文的尋字拼盤，是不是感覺上更困難了。至於第34期尋字拼盤的得獎名單將在第78頁公佈，在這段空檔，本期第78頁的遊戲拼盤正等著您去完成喔！

第35期尋字拼盤解答：共28家公司

| A | N | S | O | F | T | W | O | R | L | D | G | E | E | P |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| N | O | I | S | I | V | I | T | C | A | S | I | V | E | G |
| S | Y | M | U | E | D | L | O | G | T | F | O | S | L | P |
| D | A | P | W | R | R | E | A | D | Y | S | O | F | T | S |
| I | L | M | I | E | F | P | B | N | O | G | A | R | A | P |
| O | P | Q | C | H | U | G | I | P | U | M | W | E | L | O |
| R | R | C | G | P | C | M | C | H | K | R | A | P | I | T |
| C | E | O | T | S | A | I | T | K | S | S | X | R | N | L |
| I | T | F | F | L | U | C | A | S | F | I | L | M | K | I |
| M | N | N | O | K | B | R | C | B | R | E | E | A | I | G |
| D | I | I | S | S | I | O | C | O | N | R | G | R | N | H |
| R | W | M | R | O | S | P | E | Z | L | R | E | T | G | T |
| L | X | I | O | F | O | R | S | J | F | A | N | E | Q | U |
| E | Y | C | R | T | F | O | S | A | T | A | D | N | U | G |
| E | P | O | R | P | T | S | O | N | O | S | W | E | N | E |
| M | E | D | I | A | G | E | N | I | C | B | D | L | O | V |
| R | E | A | M | I | N | D | S | C | A | P | E | T | E | X |

| | |
|---|---|
| SPHERE | INFOCOM |
| SSI | MINDSCAPE |
| INTERPLAY | SPOTLIGHT |
| LUCASFILM | SOFTGOLD |
| DATASOFT | SIERRA |
| MICROPROSE | PARAGON |
| ISHIPRESS | MICROIDS |
| LEGEND | CHIP |
| NEWSON | UBISOFT |
| ACCOLADE | EPYX |
| ACCESS | USGOLD |
| TSR | MEDIGENIC |
| READYSOFT | MIRRORSOFT |
| DOMARK | EOA |




## 一、下列專欄開放，歡迎各位發燒友提筆相贊

◎遊戲攻略：軟體世界遊戲之簡易攻略及心得篇（限貴族版 220 號，珍藏版 60 號以後）。

◎百戰天龍：（限貴族版 220 號，珍藏版 60 號以後）

(1) 遊戲程式修改篇（含無敵版）。

(2) 遊戲資料檔剖析。

(3) 攻略小祕技。

◎紙上談兵：各類軍事遊戲（戰略、模擬）中精彩戰役的回顧或檢討。必須附圖解說該戰役的始末，包括雙方軍力佈置和攻防路線（限貴族版 200 號，珍藏版40號以後）。

◎補習街：爲各類遊戲初級玩家補習。

◎電玩短路：關於 PC GAME的趣味漫畫（請註明眞實姓名）。

◎ PC 地帶：關於 PC GAME的軟體探討（含程式發表）。

◎邁向寫GAME之路：歡迎對寫GAME有興趣者共襄盛舉（可連載）。

◎英雄交響曲：關於魔奇音效卡的探討（含程式發表）。

## 二、投稿須知

◎務必註明眞實姓名與住址，以免作品刊登後收不到稿費！

◎需退稿者請同時附上足額郵票，否則恕不退稿。

◎文章請用 600 字稿紙橫寫，字體務必工整；以電腦報表列印亦可，但請隔行列印；如是電腦打字，亦可將檔案寄來，稿費另計；若磁片要退回，請附足額回郵，否則恕不退回。

◎所附圖表必須清晰、完整，以鉛筆標記。手繪者請用細黑色簽字筆；印表機輸出者，墨色要濃。地圖請畫在方格紙上。

◎請勿拍攝照片，但歡迎將遊戲進度磁片隨同攻略寄來。

◎程式稿：

(1) 請附磁片，以便檢驗。

(2) 請註明所用語言及編譯（或解譯、組譯）程式版本。

(3) 原始程式每行請勿超過 60 個英文字長。

(4) 必須同意本公司將程式收錄在遊戲磁片中。

◎漫畫稿：

(1) 請用針筆或黑色細簽字筆在白紙上繪圖，並加框。

(2) 線條力求簡明、清晰。

(3) 附上文字解說（以鉛筆書寫）。

◎單幅漫畫稿規格：

(1) 橫式一寬 9 公分，高 7 公分。

(2) 直式一寬 7 公分，高 9 公分。

◎有任何撰寫計劃可先來信詢問（請附回郵）。

◎本刊對採用的稿件有刪改權。

◎作品經發表後，版權歸本刊所有。

◎爲免郵寄失誤，請自行影印留底。

◎稿費：每千字 450 元起，程式、圖表另計；漫畫每幅 300 元起。

◎來稿請寄到：高雄市郵政28之34號信箱。

### 徵求下列文章

| | |
|---|---|
| 囂張拳王心得 | 聖域傳說心得 |
| 火爆鋼球心得 | 無敵飛狼2000紙上談兵 |

### 更正啟事

◎燃燒的野球Ⅱ——打擊率排行程式改收錄在珍藏版 141 號天生好手Ⅱ程式片的 BALL 子目錄下，特此聲明。

### 尋人啟事

◎洪荒帝國、火星之旅直奔終點的作者 Masterof Vialen；作者鄭智仁請在 4 月 6 日之前與本刊連絡，以免權益受損。

◎作者施名谷、湯伊璽、林育承、蕭利銘、許志文、張恩源、鄭相敬、陳建坊、李湟、高誌煌、林經堯、王翔慶；電玩短路作者 A.T.D.、R.O.C.，請[illegible]本刊連絡，以免權益受損。




嗨！大家好：

這是個快樂的天地，歡樂時光圍繞著我們，今天爲大家所準備的節目有那些呢？嘿嘿！各位看倌請睜大眼，仔細瞧一瞧有沒有你的大名在這些問題集錦裏面呢？

問　甘博清：「吞食天地不錯，但人物圖型太小，音效不好，希望能注重此GAME的主要條件，其效果會更好。」

答　『謝謝！我們會向原程設計師反應此事，人物圖形雖小，但外表、神態卻還好，角色扮演遊戲的人物做得太大也挺奇怪的，是不？』

問　黃俊堯：「遊戲最好能再加一個自動執行檔，讓遊戲能一開機就進入。」

答　『GOOD IDEA！各位有心寫GAME的大師別忘了加個自動執行檔服務此類玩者。其實，我們也一直希望能如此做，以方便大家能更快進入遊戲。但是，現在大多數的遊戲在正式開始玩之前都需要先設定顯示系統、音效、控制方法等，或是依不同顯示反壓縮，也就是說，擁有不同配備的玩者會需要不同的設定，甚至反壓縮出來的磁片也各有不同，我們時常爲此苦思，卻仍找不到好方法，您說這可如何是好？

或許您會覺得沒關係！那就把所有模式都做出來。不瞞您說，我們可擔不起「爲何無端增加這許多磁片，原版明明沒這麼多」、「又在變相加價了」這許多的罪名，說眞的，凡此種種，聽在一群默默爲各位玩家辛勤工作的人耳中可是一個莫大的打擊，我們誠心地歡迎您提出您的意見，但也希望各位玩家能擦亮您的眼睛，唯有客觀建設性的意見才能眞正幫助大家成長，也唯有如此軟體世界的所有成員才能心無旁騖地投注全力爲各位服務，而不需要將時間精力花在無謂的事上。』

問　陳宗暉：「可否出一本專門針對三國演義的彩色攻略及修改法，價格低於 200 元。」

答　『本公司正在評估單行攻略本的推出可行性，此意見也將列入評估階段，至於價格嗎？最高機密！！！』

問　鍾凱文：「說明書實在改得太兇了，和原文說明書比起來"少"得不忍卒睹。」

答　『說明書的用意原是方便玩者進行遊戲，而不是把原文一字不變的照翻上去，我們的翻譯人員都是經驗豐富的老手，他們會把一段文字的意思濃縮，再以我們中國式的慣用語法及玩者最易了解的方式表現在手冊上，這份用心請您別拿一個"改"字將它給抹煞掉了。您願意在說明書上找到"方便"？還是一大堆可能是廢話的東西呢？相信您一定不願意把錢花在您可能享受不到的地方！總之，眞的十分感謝您給我們如此的當頭棒喝，也希望藉此小小說明能讓玩者了解，說明書製作的確很難迎合大家的心意，我們只有拼命做，盡量把原版遊戲所有的說明、附件及原遊戲沒有的優惠提供給消費者，請繼續給予體諒及支持。』

問　張忠賢：「快快樂樂學打字在校風評不錯，盼公司發行教育軟體。」

答　『公司會朝軟體王國之目標前進，有利於消費者之教學軟體，公司會考量推出。』

OK! 今天節目爲各位播放到此，咱們下次見了。哦！對了，我們的站長快瘋了，BBS 每天有上百封信要回，專線電話、分機電話每天近200 多通電話，還有詢問問題的信……堆積如山，在此發出 SOS ，凡願擔任義工，普渡眾生的仁人雅士，請與軟體世界服務課聯絡(07)3841505 謝謝！！



/楊恒茂

# 點唱更多的樂曲

## 音樂點唱機
## 常駐版十非常駐版

常駐版和非常駐版音樂點唱機之歌曲支支動聽，可惜分成兩片，各聽各的音樂，所以小弟我特將兩者合一，不論是常駐版或非常駐版都有四十一首歌曲可聽。方法如下：

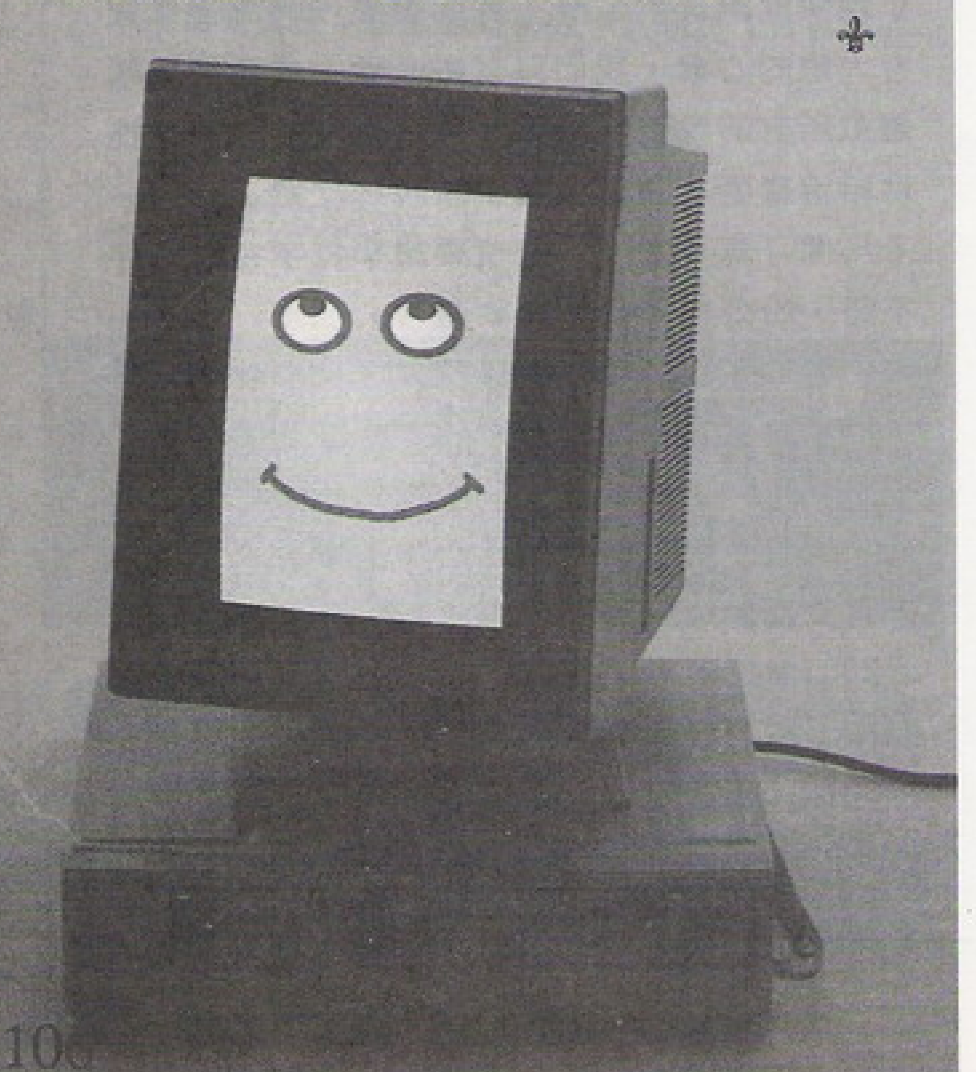
1. 使用軟碟者請把常駐版及非常駐版所有檔案拷到已格式化的1.2M空白磁片裡；有硬碟的人就拷到同一個硬碟目錄裡。

2. 使用DOS指令 COPY　POPTUNES.DAT+JUKEBOX.DAT　$.DAT（ $表示檔名由你決定）合併兩檔案內容。

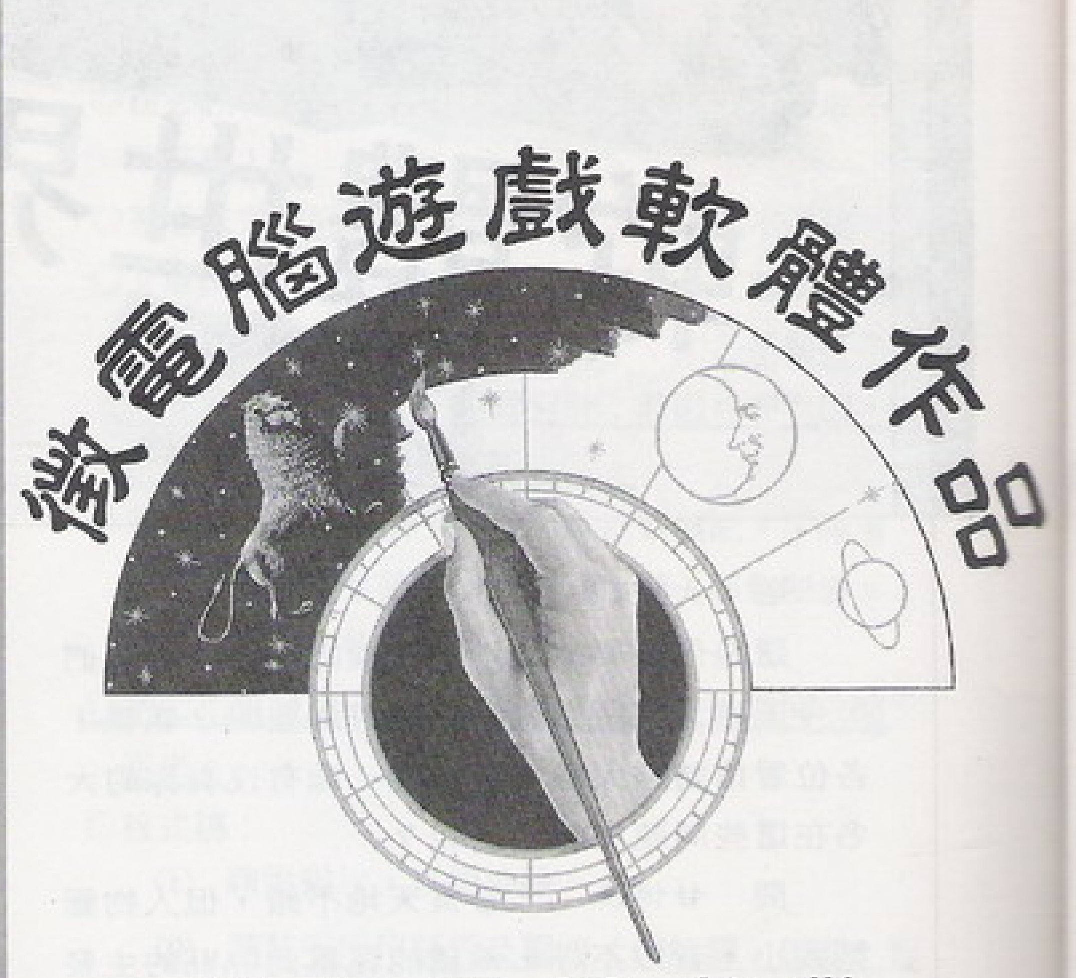
3. 用文書處理程式（如PE2）將 $.DAT 裡頭的空行刪去。

4. 使用DOS指令 COPY　$.DAT　POPTUNES.DAT和 COPY　$.DAT　JUKEBOX.DAT 更新 POPTUNES.DAT和 JUKEBOX.DAT 內容。

好了，以後進入常駐版或非常駐版音樂點唱機時就有四十一首悅耳的歌曲可以聽了。






歡迎所有電腦遊戲軟體程式創作者，
將自己未經發表的創作作品，
透過軟體世界，呈現給大家。
因爲我們有專業的技術人員，
完善的行銷企劃，
以及全國最大的發行網路。

來函請以掛號寄至
高雄市民壯路 63號企宣課
有疑問者可電洽服務專線
（07）　3841505
版税從優　不合立退

# 產品目錄

## 動作（1）

| 遊戲名稱 | 編號 | 售價 | 顯示模式 | 備註 |
|---|---|---|---|---|
| 機動戰士 I | 貴6 | 150 | HC | |
| 怒 I | 貴11 | 80 | HC | |
| 惡魔城 | 貴22 | 150 | HCE | |
| 大海盜 | 貴23 | 150 | HCE | |
| 鬥之輓歌 | 貴24 | 80 | HCE | |
| 忍者大對決 | 貴35 | 80 | HC | |
| 卡諾夫 | 貴40 | 150 | HCE | |
| 鐵手戰神 | 貴42 | 80 | HCE | |
| 瘋狂大毀滅 | 貴45 | 80 | HCE | |
| 死亡之劍 | 貴47 | 80 | HC | |
| 風雲際會 | 貴52 | 150 | HCE | |
| 綠扁帽 | 貴53 | 150 | HC | |
| 銀河迷宮 | 貴58 | 80 | HC | |
| 最後的忍者 | 貴59 | 150 | HCE | |
| 瘋狂大賽車 I | 貴62 | 80 | HC | |
| 黑街風雲 | 貴63 | 80 | HCE | |
| 送報童 | 貴64 | 80 | HCE | |
| 霹靂飛車 | 貴69 | 80 | HC | |
| 怒II－怒號屠欄 | 貴70 | 80 | HCE | |
| 4×4越野大賽車 | 貴76 | 80 | HCE | |
| 飛綻戰士 | 貴81 | 80 | HCE | |
| 坦克大對決 | 貴86 | 150 | HCE | |
| 空降遊騎兵 | 貴89 | 80 | HCE | |
| 雙截龍 I | 貴94 | 150 | HCE | |
| 前進高棉 | 貴96 | 150 | HCE | |
| 終極警探 | 貴101 | 150 | HC | |
| 快打旋風 | 貴110 | 150 | HCE | |
| 古巴反戰 | 貴114 | 150 | HCE | |
| 狂飆飛車手 | 貴115 | 80 | HC | |
| 快打磚塊 I | 貴116 | 80 | HCE | |
| 星際征服者 | 貴118 | 80 | HC | |
| 小鮫立大功 | 貴119 | 80 | HCE | |
| 龍之忍者 | 貴120 | 150 | HCE | |
| 屠龍記 | 貴122 | 80 | HCE | |
| 魔宮傳奇 | 貴125 | 80 | HCE | |
| 高速賽車 | 貴128 | 80 | HC/E | 另出EGA版 |
| 魔鬼訓練營 | 貴129 | 80 | HCE | |
| 街頭鬥士 | 貴130 | 150 | HCE | 只適用XT |
| ☆空中飛鷹 | 貴132 | 150 | HCEV | |
| ☆熱血高校 | 貴134 | 150 | HCEV | |
| ☆蜘蛛人 | 貴138 | 150 | HCE | |
| 機器戰警 | 貴140 | 80 | HC | |
| 蠻俠神鷹 | 貴141 | 80 | HC | |
| 閃電鋼球 | 貴143 | 150 | HCE | |
| 瘋狂大賽車 II | 貴144 | 80 | HC | |
| 世界怪物大競賽 | 貴145 | 150 | HC/E | 另出EGA版 |
| 時空戰士 | 貴146 | 150 | HCEV | |
| 集中火力 | 貴147 | 150 | HC/E | 不適用鍵盤 |
| ☆快打磚塊 II | 貴148 | 80 | HCEV | |
| 無敵神槍 | 貴149 | 150 | HCE | |
| 魔斧 | 貴156 | 150 | HCE | |
| 超人 | 貴157 | 150 | HC | |
| ☆烏茲衝鋒槍 | 貴159 | 150 | HCEV | |
| 太空小蜜蜂 | 貴160 | 80 | HCE | |
| 聖戰奇兵・動作版 | 貴163 | 150 | HCE | |
| 毀滅戰士 | 貴164 | 80 | HC/E | 另出EGA版 |
| 殺人執照 | 貴165 | 80 | HC/E | 另出EGA版 |
| 猛鬼逛街 | 貴167 | 150 | HCE | |
| 忍 | 貴170 | 150 | HCE | |
| ☆衝鋒飛車 | 貴172 | 150 | HCE | |
| ☆異形 | 貴173 | 150 | HCE | |
| 終極警探・電影版 | 貴174 | 150 | HCE | |
| 雙截龍 II | 貴176 | 80 | HC/E | 另出EGA版 |

※遊戲名稱前有☆表支援魔奇音效卡
貴：貴族版　珍：珍藏版
H:Hercules(單色螢幕)　C:CGA　E:EGA　V:VGA

## 動作（2）

| 遊戲名稱 | 編號 | 售價 | 顯示模式 | 備註 |
|---|---|---|---|---|
| 武道館 | 貴177 | 150 | HCEV | |
| 槍林彈雨 | 貴180 | 150 | HCE | |
| ☆第一滴血 III | 貴181 | 150 | HCEV | |
| 氙星異形 II | 貴182 | 150 | HCEV | |
| 聖劍之征 | 貴185 | 150 | HC/EV | 另出EGA/VGA版 |
| ☆快樂泡泡龍 | 貴192 | 150 | HCEV | |
| 激流浪子 | 貴196 | 150 | HCEV | |
| 拼磁盤 | 貴199 | 150 | HCE | |
| ☆波斯王子 | 貴200 | 150 | HCEV | |
| 氙星異形 I | 貴201 | 150 | HCE | |
| ☆惡魔城傳說 | 貴204 | 150 | HCE | |
| 叢林之神 | 貴206 | 80 | HCEV | |
| 雲國小精靈 | 貴207 | 80 | HCE | |
| 巴黎－達卡越野大賽 | 貴210 | 150 | HCEV | |
| ☆好夢連床 | 貴211 | 150 | HCEV | |
| ☆獸王記 | 貴212 | 150 | HCEV | XT+Turbo或AT |
| ☆蝙蝠俠 | 貴213 | 150 | HCE | |
| 銀行大盜 | 貴217 | 80 | HC | |
| ☆油龍戲縫 | 貴229 | 180 | HCEV | 只適用AT |
| ☆霹靂男兒 | 貴231 | 150 | HCEV | |
| ☆決戰俄羅斯 | 貴232 | 150 | HV | 只適用AT |
| 十字逆襲 | 貴234 | 80 | HCE | |
| ☆魔點 | 貴235 | 150 | HEV | |
| ☆通天蜘蛛人 | 貴237 | 150 | HCE | |
| 空戰奇兵 | 貴239 | 150 | HCEV | |
| 風神傳承 | 貴240 | 150 | HCEV | |
| 蝙蝠俠・電影版 | 貴241 | 150 | HCEV | 只適用AT |
| ☆第六感生死關頭 | 貴242 | 80 | HCEV | |
| 烏龍吸血鬼 | 貴247 | 150 | HCEV | 只適用AT |
| 街頭小霸王 | 貴251 | 150 | HCE | 適用1.2M軟碟 |
| 魔眼小精靈 | 貴252 | 150 | HCE | 適用1.2M軟碟 |
| 魔幻遊樂場 | 貴253 | 150 | HCEV | |
| ☆終極戰士 II | 貴255 | 150 | HCEV | 適用1.2M硬碟 |
| ☆緝毒特勤組 | 貴257 | 150 | EV | |
| ☆小鬼當家 | 貴263 | 150 | EV | |
| 長槍英雄 | 珍6 | 230 | HC | |
| 魔鬼戰警 | 珍10 | 230 | HCE | |
| ☆宇宙神風號 | 珍13 | 270 | HCEV | |
| ☆魔鬼剋星 II | 珍26 | 270 | HCEV | |
| 太陽神之眼 | 珍34 | 230 | HCE | |
| 終極孤鷹 | 珍39 | 270 | HCEV | |
| 出擊飛龍 | 珍43 | 230 | HCE | |
| ☆忍者龜 | 珍55 | 270 | HCE | |
| ☆賽車追逐戰 | 珍58 | 270 | HCEV | |
| ☆快樂潛水伕 | 珍61 | 230 | HCEV | |
| ☆魔境傳說 | 珍62 | 230 | HCEV | |
| ☆機動戰士 II | 珍68 | 230 | EV | 只適用EGA/VGA |
| ☆NEW星式七號 | 珍72 | 270 | HCEV | |
| ☆魔術彩球 | 珍77 | 230 | HV | |
| ☆夜班玩具廠 | 珍80 | 230 | EV | 只適用EGA/VGA |
| ☆D計劃 | 珍132 | 230 | HCEV | |

## 智育

| 遊戲名稱 | 編號 | 售價 | 顯示模式 | 備註 |
|---|---|---|---|---|
| 瘋狂大家樂 | 貴3 | 80 | HC | |
| 魔法彈珠檯 | 貴10 | 80 | HCE | |
| 迷宮組曲 | 貴17 | 80 | HC | |
| 賭王鬥千王 | 貴18 | 80 | HCE | |
| 鑽石迷宮 | 貴31 | 80 | HC | |
| 深入虎穴 | 貴33 | 80 | HCE | |
| 奪寶奇兵 | 貴34 | 150 | HC | |
| 俄羅斯方塊 I | 貴37 | 80 | HCE | |
| 神奇王國 | 貴48 | 150 | HC | |
| 打磚塊 | 貴49 | 80 | HCE | |
| 洛城警騎 | 貴75 | 80 | HCE | |
| 決戰西洋棋 | 貴107 | 150 | HCE | |
| 全力反彈 | 貴137 | 80 | HCEV | |
| 美女撲克・歐洲版 | 貴151 | 80 | HCE | |
| 立體俄羅斯方塊 | 貴158 | 80 | HCE | |
| 水管狂想曲 | 貴166 | 80 | HCE | |
| 俄羅斯方塊 II | 貴171 | 150 | HCE | |
| ☆電腦病毒防衛戰 | 貴179 | 80 | HCE | |
| 奇中棋 | 貴184 | 80 | HCE | |
| 重金屬美女 | 貴187 | 80 | HC | |
| ☆粒子世界 | 貴203 | 80 | CEV | 只適用彩色 |
| ☆臉譜方塊一俄羅斯三代 | 貴215 | 150 | HC/EV | EGA/VGA須配AT |
| 意亂情迷 | 貴216 | 150 | HCEV | |
| ☆撲克萬花筒 | 貴218 | 150 | HCE | |
| ☆鑽石方塊 | 貴225 | 80 | HCEV | |
| 石之道 | 貴228 | 150 | HCE | |
| 圍棋 | 貴246 | 150 | HCEV | |
| ☆俄式遊戲集錦 | 貴250 | 150 | EV | |
| ☆連環泡 | 貴254 | 150 | HCEV | |
| ☆迷宮動動腦 | 貴262 | 80 | HCEV | |
| ☆樂透黃金夢 | 貴265 | 150 | HCEV | |
| ☆方塊 A B C | 貴266 | 150 | HCEV | |
| ☆明星撲克 | 珍23 | 230 | HCEV | |
| 炸彈小子 | 珍41 | 230 | HCE | |
| ☆四川省 | 珍46 | 270 | HCEV | |
| ☆決戰中國象棋 | 珍67 | 230 | HCEV | |
| ☆新陸軍棋 | 珍75 | 180 | HCEV | |
| ☆人生劇場 | 珍76 | 230 | EV | 只適用AT |
| ☆上海 II | 珍85 | 230 | HCEV | 只適用AT |
| ☆陸軍棋 | 珍115 | 230 | HCEV | |
| ☆歡樂滿點 | 珍137 | 300 | V | 需用硬碟 |

## 運動

| 遊戲名稱 | 編號 | 售價 | 顯示模式 | 備註 |
|---|---|---|---|---|
| 天生好手 | 貴5 | 80 | HC | |
| 燃燒的野球 I | 貴14 | 80 | HCE | |
| 野外籃球 | 貴15 | 80 | HC | |
| 加州運動會 I | 貴27 | 80 | HCE | |
| 野外棒球 | 貴73 | 80 | HC | |
| 漢城奧運（上下） | 貴80 | 300 | HCEV | |
| 最後挑戰 | 貴82 | 80 | HCE | |
| 撞球大賽 | 貴96 | 80 | HCE | |
| 籃球 1 對 1 | 貴102 | 150 | HCE | |
| 強棒再出擊 | 貴104 | 150 | HCE | |
| ☆海灘排球王 | 貴123 | 150 | HCE | |
| 迷你高爾夫 | 貴124 | 80 | HCE | |
| 職業網球大賽 | 貴189 | 180 | HC/E | 另出EGA版 |
| ☆雪國狄斯奈 | 貴197 | 150 | HCE | |
| 1990 世界杯足賽 | 貴209 | 150 | HCE | |
| ☆PGA職業高爾夫巡迴賽 | 貴223 | 150 | HCE | |
| 立體花式撞球 | 貴224 | 80 | HCE | |
| N B A 大賽 | 貴230 | 150 | V | 只適用VGA |
| 加州運動會 II | 貴243 | 150 | HCEV | 只適用AT |
| 趣味高爾夫 | 貴249 | 150 | EV | 只適用EGA/VGA |
| ☆雪山競技 | 貴267 | 150 | EV | 只適用AT286 |
| ☆火爆鋼球 | 貴268 | 150 | EV | 只適用286/386 |
| ☆燃燒的野球 II | 珍35 | 230 | HCE | |
| ☆金牌拳王 | 珍50 | 230 | HCE | |
| ☆名流高爾夫 | 珍104 | 300 | V | 適用AT及硬碟 |
| ☆明星職棒 | 珍126 | 230 | EV | 適用AT需硬碟 |
| ☆職業網球大賽 2 | 珍135 | 230 | HCEV | |
| ☆囂張拳王 | 珍136 | 270 | HCEV | |

## 立體文字冒險

| 遊戲名稱 | 編號 | 售價 | 顯示模式 | 備註 |
|---|---|---|---|---|
| 幻想空間 I | 貴21 | 150 | HCE | |
| 宇宙傳奇 II（上下） | 貴25 | 230 | HC | |
| ☆蘿塞拉的冒險 | 珍3 | 460 | HCE | |
| ☆幻想空間 II | 珍4 | 340 | HCE | |
| ☆警察故事 II | 珍7 | 340 | HCEV | |
| 淘金熱 | 珍11 | 300 | HCEV | |
| ☆宇宙傳奇 III | 珍15 | 340 | HCEV | |
| ☆幻想空間 III | 珍30 | 420 | HCEV | |
| ☆英雄傳奇 I | 珍36 | 500 | HCEV | |
| ☆代碼：冰人 | 珍47 | 460 | HCE | |
| ☆亞瑟王傳奇 | 珍51 | 500 | HCEV | |
| ☆英雄傳奇 II一烈火神兵 | 珍86 | 420 | HCE | 只適用AT |

## 動作冒險

| 遊戲名稱 | 編號 | 售價 | 顯示模式 | 備註 |
|---|---|---|---|---|
| 步步殺機 | 貴169 | 80 | HCE | |
| 太空捕快 | 珍14 | 270 | HCE | |
| 黑武士 | 珍264 | 150 | HCEV | |



## 冒險

| 遊戲名稱 | 編號 | 售價 | 顯示模式 | 備註 |
|---|---|---|---|---|
| 瘋狂大樓 | 貴68 | 80 | HCE | |
| 黑暗金字塔 | 貴136 | 80 | HCE | |
| 地心探險 | 貴153 | 150 | HC/E | 另出EGA版 |
| 六角神兵 | 貴256 | 80 | HCE | |
| ☆聖戰奇兵．冒險版 | 珍21 | 340 | HCEV | |
| ☆紗之器 | 珍49 | 340 | HCEV | |
| ☆未來戰爭 | 珍59 | 230 | HCEV | |
| ☆小人物狂想曲 | 珍60 | 300 | HCEV | |
| ☆猴島小英雄 | 珍69 | 420 | HCEV | |
| ☆撥雲見日 | 珍78 | 340 | HCEV | |
| ☆飛越杜鵑窩 | 珍82 | 420 | V | 適用VGA/MCGA |
| ☆城市獵人 | 珍91 | 500 | V | 只適用AT |
| 親愛的，我被電視吸走了 | 珍93 | 420 | HCEV | 只適用硬碟 |
| ☆國王密使 V | 珍94 | 580 | E/V | 只適用AT |
| ☆宇宙傳奇 IV | 珍96 | 380 | V | 只適用AT |
| ☆中國之心 | 珍108 | 500 | V | 適用AT需硬碟 |
| ☆沙漠之蟲 | 珍112 | 420 | HEV | |
| ☆星際密探 | 珍114 | 270 | V | |
| ☆古堡禁地 | 珍118 | 300 | EV | 只適用硬碟 |
| ☆新幻想空間 I | 珍122 | 300 | V | 只適用AT |
| ☆宇宙傳奇 I | 珍123 | 420 | V | 只適用AT |
| ☆童話仙境 | 珍125 | 300 | EV | 需配硬碟 |
| ☆幻想空間 V | 珍127 | 580 | V | 適用AT需硬碟 |
| ☆火星大懸案 | 珍130 | 460 | V | 適用AT需硬碟 |
| ☆威利奇遇記 | 珍131 | 500 | V | 適用AT需硬碟 |
| ☆警察故事 III--陰謀 | 珍134 | 420 | V | 需用硬碟 |

## 動作模擬

| 遊戲名稱 | 編號 | 售價 | 顯示模式 | 備註 |
|---|---|---|---|---|
| 深太空 | 貴50 | 80 | HCE | |
| 火狐狸 II | 貴55 | 80 | HC/E | 另出EGA版 |
| ☆銀河飛將・秘密任務 I | 貴238 | 80 | EV | 配合珍71使用 |
| ☆銀河飛將・秘密任務 II | 貴248 | 150 | EV | 配合珍71使用 |
| ☆銀河飛將 | 珍71 | 340 | EV | 只適用AT |
| ☆銀河飛將 II | 珍124 | 580 | EV | 須配AT |

## 角色扮演

| 遊戲名稱 | 編號 | 售價 | 顯示模式 | 備註 |
|---|---|---|---|---|
| 忍者傳奇 | 貴30 | 150 | HC | |
| 歐洲公路戰 | 貴43 | 80 | HC | |
| 巫術 IV | 貴56 | 80 | HC | |
| 影之門 | 貴65 | 150 | HC | |
| 飛輪武士(上下) | 貴95 | 150 | HCEV | |
| 冰城傳奇 II | 貴105 | 150 | HCE | |
| 喋血艦長 | 貴106 | 150 | HCE | |
| 鐵甲爭霸戰 | 貴108 | 150 | HCEV | |
| ☆ 國王傳奇 | 貴113 | 80 | HCEV | |
| 泰坦風雲 | 貴186 | 150 | HCE | |
| 御封戰將 | 貴226 | 150 | HCEV | |
| 浩劫餘生 | 貴244 | 150 | EV | 只適用EGA/VGA |
| 復國恩仇錄 | 貴261 | 180 | HCE | |
| 未來之魔法 | 珍2 | 180 | HCE | |
| 光芒之池 | 珍9 | 230 | HCE | |
| 魔法門 II | 珍17 | 230 | HCE | |
| 多之魔 | 珍18 | 230 | HCE | |
| 青色枷的詛咒 | 珍20 | 270 | HCE | |
| 銀河英雄 | 珍27 | 180 | HCE | |
| ☆ 克萊恩英豪 | 珍40 | 270 | HCE | |
| ☆ 創世紀 VI | 珍44 | 380 | HCEV | |
| 武士傳說 | 珍45 | 340 | HCE | |
| ☆ 銀色七首之謎 | 珍56 | 180 | HCE | |
| 火龍之戰 | 珍66 | 180 | HCE | |
| ☆ 拯救地球 | 珍74 | 230 | HCEV | |
| ☆ 洪荒帝國 | 珍81 | 230 | EV | 1部1.2M軟碟 |
| ☆ 神州八劍 | 珍92 | 230 | HEV | 只適用AT |
| ☆ 魔戒少年 | 珍97 | 300 | HCEV | |
| ☆ 幽靈騎士 | 珍101 | 180 | HCE | |
| ☆ 火星之旅 | 珍105 | 300 | EV | 配合AT及硬碟 |
| ☆ 妙賊奇弗 | 珍106 | 230 | HCEV | |
| ☆ 魔眼殺機 | 珍109 | 300 | HCEV | |
| ☆ 冰城傳奇 III | 珍117 | 230 | HCE | |
| 魔獸紀元 | 珍120 | 340 | HCE | |
| ☆ 鐵血傭兵 | 珍128 | 270 | EV | |
| ☆ 吞食天地一三國外傳 | 珍129 | 340 | HEV | |
| ☆ 聖城傳說 | 珍138 | 340 | V | 另出單色版 |

## 動作角色扮演

| 遊戲名稱 | 編號 | 售價 | 顯示模式 | 備註 |
|---|---|---|---|---|
| 時空大盜 | 貴117 | 80 | HCE | |
| 幽城寶藏 | 貴133 | 150 | HCE | |
| 預言奇兵 | 貴139 | 150 | HCE | |
| 伊蘇國 | 貴155 | 150 | HCEV | |
| 變形金鋼 | 貴161 | 150 | HCE | |
| ☆ 銀河超能力戰記 | 貴175 | 150 | HCE | |
| 仙境故事 | 珍25 | 230 | HCE | |
| ☆ 風行者 | 珍31 | 230 | HCEV | |
| ☆ 魔界歷險 | 珍48 | 340 | E | 只適用AT |
| ☆ 神劍封魔 | 珍84 | 230 | HCEV | |

## 模擬(潛艇)

| 遊戲名稱 | 編號 | 售價 | 顯示模式 | 備註 |
|---|---|---|---|---|
| 紅色十月號 | 貴39 | 80 | HC | |
| ☆ 688攻擊潛艇 | 珍16 | 180 | HCEV | |
| ☆ 紅色風暴 | 珍24 | 230 | HCE | |
| ☆ 從海底出擊 | 珍54 | 180 | HCEV | |
| ☆ 死亡潛航 II | 珍65 | 270 | HCEV | |
| ☆ U式海狼潛艇 | 珍83 | 230 | HCEV | |

## 模擬(其他艦艇)

| 遊戲名稱 | 編號 | 售價 | 顯示模式 | 備註 |
|---|---|---|---|---|
| 風雲戰艦 | 貴61 | 80 | HCE | |
| 火爆魚雷艇 | 貴103 | 80 | HC | |
| ☆ 砲艇 | 貴198 | 150 | HCEV | |

## 模擬(坦克)

| 遊戲名稱 | 編號 | 售價 | 顯示模式 | 備註 |
|---|---|---|---|---|
| 重金屬坦克 | 貴126 | 80 | HCEV | |
| 火戰車 | 貴131 | 150 | HCE | |
| 裝甲雄獅 | 珍38 | 290 | HCEV | |

## 模擬(飛機)

| 遊戲名稱 | 編號 | 售價 | 顯示模式 | 備註 |
|---|---|---|---|---|
| 捍衛雄鷹 | 貴28 | 80 | HCE | |
| 空中英雄 | 貴38 | 80 | HCE | |
| 海獵鷹戰鬥機 | 貴51 | 150 | HCE | |
| 俯衝轟炸機 | 貴92 | 80 | HCE | |
| 飛向北越 | 貴109 | 80 | HC/E | 另出EGA版 |
| 藍天使飛行特技小組 | 貴191 | 80 | H/CE | 另出CGA/EGA版 |
| ☆ 沙漠風暴 | 貴258 | 80 | HCEV | 配合F15 II使用 |
| F-19隱形戰鬥機 | 珍5 | 260 | HCEV | |
| ☆ F-15鷹式戰鬥機 II | 珍22 | 180 | HCEV | |
| ☆ A-10坦克殺手 | 珍28 | 270 | HCEV | |
| 噴射戰鬥機 | 珍33 | 230 | HCE | |
| 戰鬥轟炸機 | 珍42 | 270 | HCEV | |
| ☆ SU-25戰鬥機 | 珍73 | 230 | HCEV | |
| ☆ 藍十字勳章 | 珍79 | 300 | HCEV | |
| ☆ 紅爵士 | 珍89 | 300 | V | 只適用AT |
| ☆ A-6入侵者 | 珍95 | 300 | HCEV | 1部1.2M軟碟 |
| ☆ F-29復仇者隱形戰鬥機 | 珍102 | 180 | EV | |
| ☆ F14雄貓式戰鬥機 | 珍111 | 230 | EV | 適用1.2M軟碟 |
| ☆ 新A-10坦克殺手 | 珍119 | 300 | HCEV | 只適用AT |
| ☆ F117A夜鷹隱形戰鬥機 | 珍133 | 290 | V | 只適用AT |

## 模擬(機車)

| 遊戲名稱 | 編號 | 售價 | 顯示模式 | 備註 |
|---|---|---|---|---|
| 超級機車賽 | 貴20 | 80 | HC | |
| 機車越野賽 | 貴142 | 150 | HCE | |
| ☆ 方程式機車賽 | 貴168 | 150 | HCE | |

## 模擬(汽車)

| 遊戲名稱 | 編號 | 售價 | 顯示模式 | 備註 |
|---|---|---|---|---|
| 名車大賽 I | 貴19 | 80 | HC/E | 另出EGA版 |
| GP大賽車 | 貴85 | 80 | HC/E | 另出EGA版 |
| 名車大賽 II | 貴121 | 150 | HCE | |
| 名車大賽II資料片 | 貴121 | 150 | HCE | 配合名車II |
| 城市大賽車 | 貴154 | 80 | HC | |
| 古董名車大賽 | 貴178 | 150 | HC | |
| ☆ 風馳電掣 | 貴188 | 150 | HCEV | |
| 特技飛車 | 貴195 | 80 | HCEV | |
| ☆ 名車大賽III資料片 | 貴259 | 80 | EV | 配合名車III |
| ☆ 名車大賽 III | 珍70 | 230 | EV | |
| ☆ 挑戰極速 | 珍113 | 300 | EV | 只適用AT |

## 模擬（直升機）

| 遊戲名稱 | 編號 | 售價 | 顯示模式 | 備註 |
|---|---|---|---|---|
| 無敵飛狼 | 貴1 | 150 | HCE | |
| 戰斧 | 貴32 | 80 | HC | |
| ☆百戰鐵翼 | 珍52 | 180 | HCEV | |
| ☆無敵飛狼 2000 | 珍139 | 340 | V | 適用AT/需硬碟 |

## 模擬（其他）

| 遊戲名稱 | 編號 | 售價 | 顯示模式 | 備註 |
|---|---|---|---|---|
| 醫生也瘋狂 | 珍8 | 230 | HC | |
| ☆上帝也抓狂 | 珍37 | 180 | HCE | |
| ☆醫生也瘋狂II | 珍100 | 270 | EV | 1部1.2M軟碟 |
| ☆築城大師 | 珍116 | 270 | HCEV | |

## 策略

| 遊戲名稱 | 編號 | 售價 | 顯示模式 | 備註 |
|---|---|---|---|---|
| 眼鏡蛇計劃 | 貴46 | 80 | HC | |
| 銀河帝國大決戰 | 貴71 | 80 | HCE | |
| 聖女貞德 | 貴135 | 150 | HC | |
| 北與南 | 貴194 | 150 | HCE | |
| 核戰狂人夢 | 貴205 | 150 | HCEV | |
| 行星末日戰記 | 貴219 | 150 | HCE | 只適用硬碟 |
| 模擬城市地形編修程式 | 貴220 | 150 | HCE | |
| ☆楚漢之爭 | 貴233 | 150 | HCV | |
| ☆蓋世龍王 | 貴245 | 150 | HCEV | 只適用AT |
| 模擬城市 | 珍29 | 180 | HCE | |
| ☆凱撒大帝 | 珍57 | 230 | EV | 只適用EGA/VGA |
| 長槍之役 | 珍64 | 180 | HCE | |
| 鐵路大亨 | 珍87 | 290 | HCEV | |
| ☆全球戰略 | 珍88 | 180 | E | 只適用EGA/VGA |
| ☆三國演義 | 珍98 | 300 | HE | 只適用AT |
| 銀河帝國傳 | 珍103 | 300 | HEV | |
| 銀河風暴 | 珍110 | 180 | HCE | |



## 其他

| 遊戲名稱 | 編號 | 售價 | 顯示模式 | 備註 |
|---|---|---|---|---|
| 核子防衛戰 | 貴13 | 80 | HC | |
| 飛狼突擊II | 貴16 | 80 | HC | |
| 摩登時代 | 貴67 | 80 | HCE | |
| ☆水果盤 | 貴162 | 80 | H | 只適用單色 |
| ☆百戰百勝電玩篇 | 貴214 | 150 | HCEV | |
| 梅杜莎指環 | 貴221 | 150 | HCE | |
| ☆激戰M星雲 | 貴227 | 150 | HCEV | |
| ☆麻雀學園 | 貴236 | 150 | HV | |
| 飛狼突擊隊 | 貴260 | 150 | HCE | |
| 地心攔截 | 珍12 | 230 | HCE | |
| 摩登原始人趣味大競賽 | 珍19 | 270 | HCE | |
| ☆飛龍騎士 | 珍53 | 270 | HCEV | |
| 光速先鋒 | 珍90 | 230 | HCEV | 只適用AT |
| ☆賭城大亨 | 珍99 | 300 | HCEV | |
| ☆快快樂樂學打字 | 珍107 | 230 | HCEV | 配合硬碟使用 |



## 香港地區價目表

| 項目 | 售價 |
|---|---|
| 貴族版單片 | HK$ 30 |
| 貴族版雙片 | HK$ 50 |
| 珍藏版雙片 | HK$ 65 |
| 珍藏版3片 | HK$ 80 |
| 珍藏版4片 | HK$ 95 |
| 珍藏版5片 | HK$ 110 |
| 珍藏版6片 | HK$ 120 |
| 珍藏版7片 | HK$ 130 |
| 珍藏版8片 | HK$ 140 |
| 珍藏版9片 | HK$ 150 |
| 珍藏版10片 | HK$ 160 |
| 三片大包裝 | HK$ 110 |
| 軟體世界雜誌 | HK$ 25 |
| 魔奇音效卡 | HK$ 550 |

## 銷售排行榜

| 36期名次 | 35期名次 | 遊戲名稱 | 類別 |
|---|---|---|---|
| 1 | 1 | 吞食天地 | 角色扮演 |
| 2 | 2 | 三國演義 | 策略 |
| 3 | NEW | F-117A隱形戰機 | 模擬 |
| 4 | 3 | 麻雀學園 | 博奕 |
| 5 | 7 | 決戰中國象棋 | 智育 |
| 6 | 4 | 楚漢之爭 | 戰略 |
| 7 | 9 | 決戰俄羅斯 | 動作 |
| 8 | 11 | 神州八劍 | 角色扮演 |
| 9 | 6 | 快打旋風 | 動作 |
| 9 | OLD | 俄羅斯方塊 | 智育 |

| 36期名次 | 35期名次 | 遊戲名稱 | 類別 |
|---|---|---|---|
| 11 | 8 | 銀河飛將II | 動作 |
| 12 | 19 | 快樂泡泡龍 | 動作 |
| 13 | 15 | 美女撲克歐洲版 | 智育 |
| 14 | 5 | 威利奇遇記 | 冒險 |
| 15 | 25 | 獸王記 | 動作 |
| 16 | 23 | 立體花式撞球 | 運動 |
| 17 | 14 | 模擬城市 | 策略 |
| 18 | 10 | 明星職棒 | 動作 |
| 19 | OLD | 名車大賽III | 動作 |
| 20 | 17 | 雙截龍II | 動作 |

| 36期名次 | 35期名次 | 遊戲名稱 | 類別 |
|---|---|---|---|
| 21 | NEW | 方塊ABC | 智育 |
| 22 | 20 | 波斯王子 | 動作 |
| 23 | OLD | 立體俄羅斯方塊 | 智育 |
| 24 | 21 | 水果盤 | 博奕 |
| 25 | OLD | 烏茲衝鋒槍 | 動作 |
| 26 | 13 | 飛狼突擊隊 | 戰略 |
| 27 | OLD | 名車大賽II | 模擬 |
| 28 | 16 | 圍棋 | 智育 |
| 29 | 30 | 迷宮動動腦 | 智育 |
| 30 | OLD | 武道館 | 動作 |

# 過期雜誌要目



## 第31期

**GAME在燒**

古堡禁地十種死法大公開
築城大師

**羣英會審**

快快樂樂學打字、魔眼殺機

**PC地帶**

快快樂樂學打字二祕招—
磁片濃縮法、沒有硬碟也
能自行建立打字課程

**隆中對**

狼行千里—談傳統戰略遊戲

**補習街**

閒話 RPG II

**國外報導**

魯卡斯遊戲發展史
專訪 DYNAMIX 總裁

**遊戲攻略**

火星之旅（一）
魔眼殺機（一）
銀河風暴心得篇
中國之心完結篇
洪荒帝國之旅（三）

**特別報導**

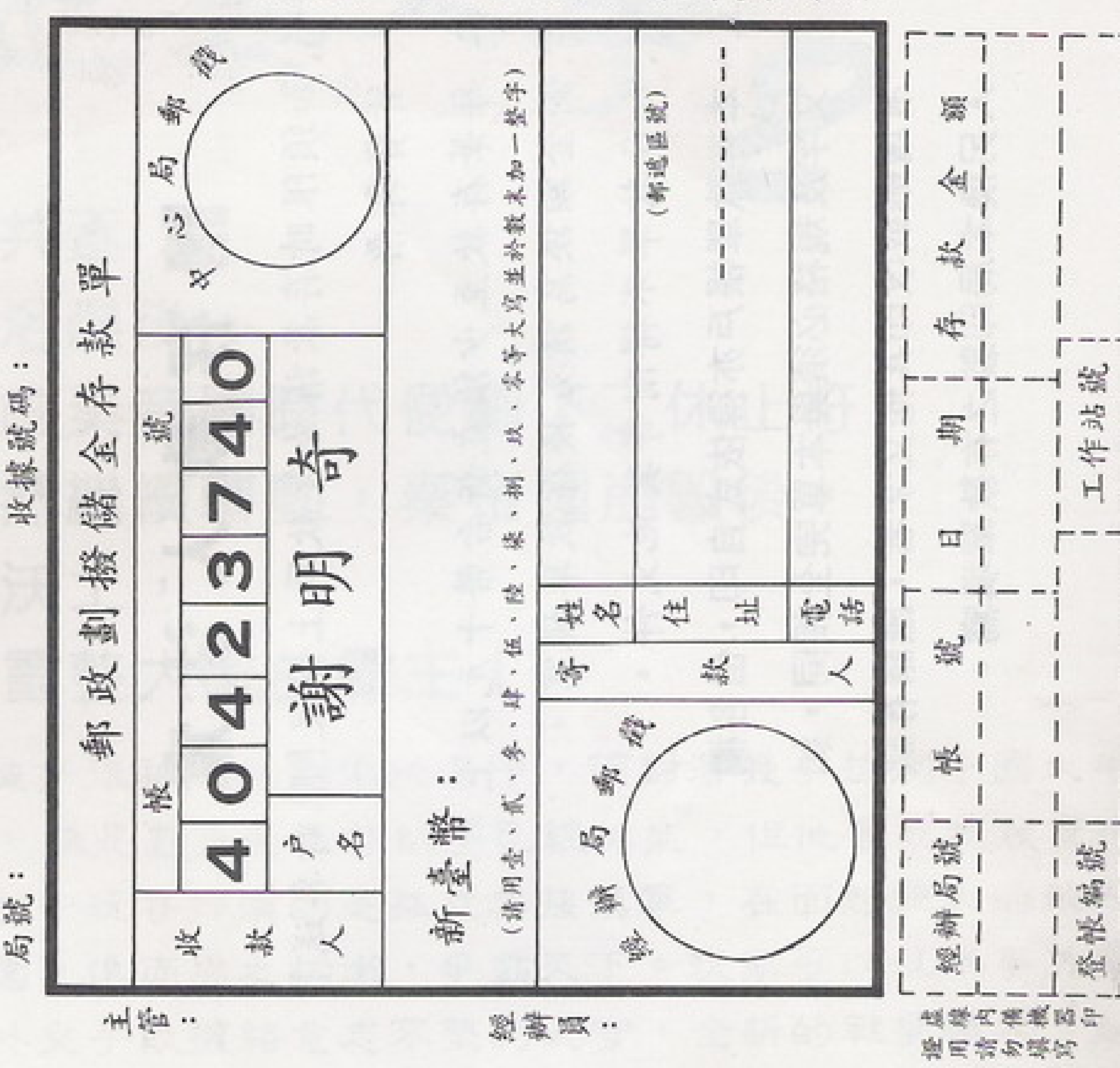
中國之心製作過程
新幻想空間 I
納粹飛行祕史

**百戰天龍**

銀河飛將超強火力修改、
防護罩裝甲大公開
武士傳說物品及武器修改法
終極戰士 II 魔王安息法
光速先鋒超級戰艦
死亡潛航 II 魚雷精準命中
裝甲雄獅祕技篇
賭城大觀增錢術
銀河帝國傳技巧一二談、
玩股票賺大錢

**邁向寫GAME之路**

羊入蛇口



收據號碼：

局號：

郵政劃撥儲金存款單

收款人 帳號 40423740

戶名 謝明奇

新臺幣：（請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字）

寄款人 姓名 住址 電話

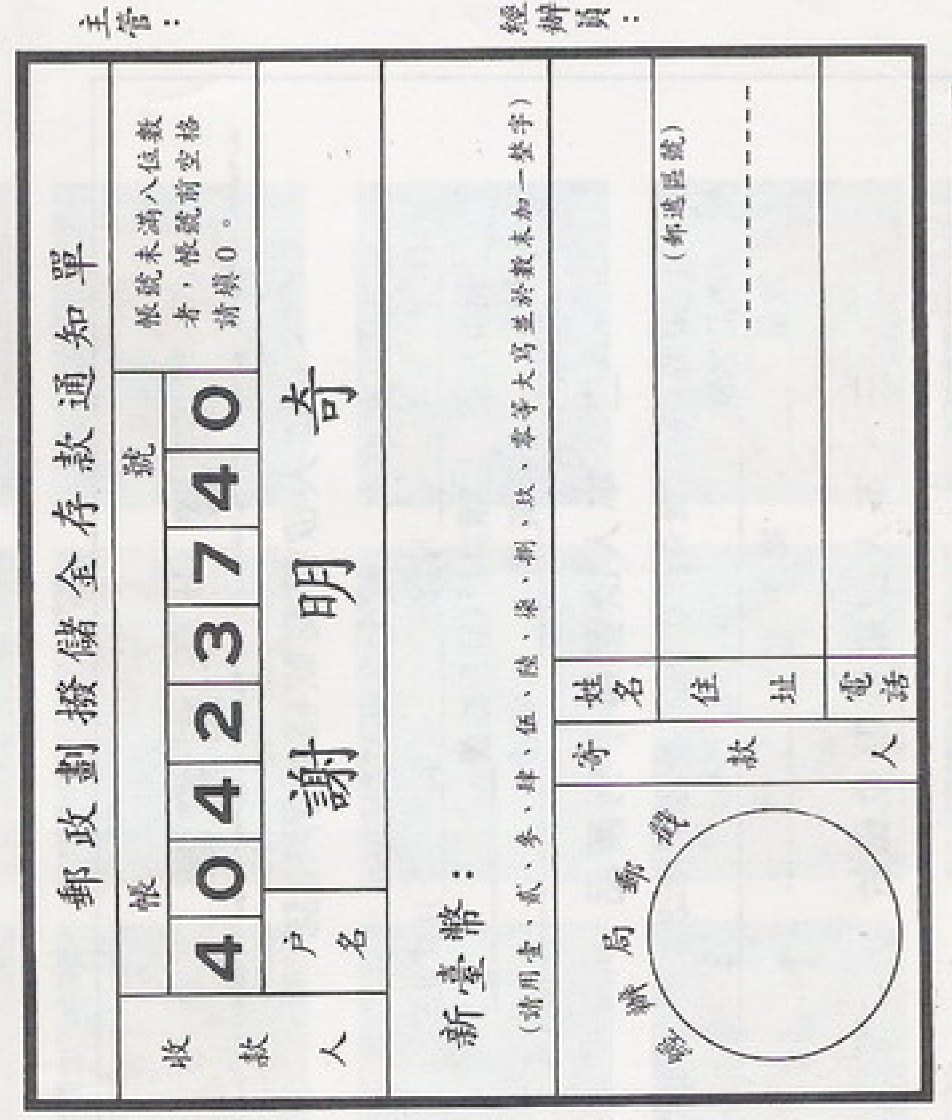
（郵遞區號）

主管：

經辦員：

經辦局號　登帳編號　工作站號　日期　帳號　存款金額

本聯由劃撥中心存查



主管：

經辦員：

郵政劃撥儲金存款通知單

收款人 帳號 40423740

帳號未滿八位數者，帳號前空格請填0。

戶名 謝明奇

新臺幣：（請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字）

寄款人 姓名 住址 電話

（郵遞區號）

本聯經劃撥中心登帳後寄交帳戶

⊙存款後由郵局掣給正式收據為憑，本單不作收據用。
⊙帳戶本人存款此聯不必填寫，但請勿撕開。

# 請存款人注意

一、如須限時存款請於存款單上貼足「限時專送」資費郵票。

二、每筆存款至少須在新台幣十元以上。

三、倘金額誤寫請另換存款單填寫。

四、本存款單不得附寄其他文件。

五、本存款單帳戶亦得依式自印，但各欄文字及規格必須與本單完全相同，如有增刪或改印其他文字者，應請存款人另換本局印製之存款單填寫。

## 軟體世界劃撥單

**一、本人欲訂閱軟體世界雜誌**

□半年 6 期360元　□一年12期720元

自_____年_____月號至_____年_____月號止

□新訂戶　□續訂戶(訂戶編號__________)

年齡_____　職業_____　電話__________

**二、本人欲郵購下列產品**

□遊戲　□魔奇音效卡　□過期雜誌

產品名稱____________________

數量_______　總金額__________

**三、本人欲維修遊戲磁片**

維修數量_______片

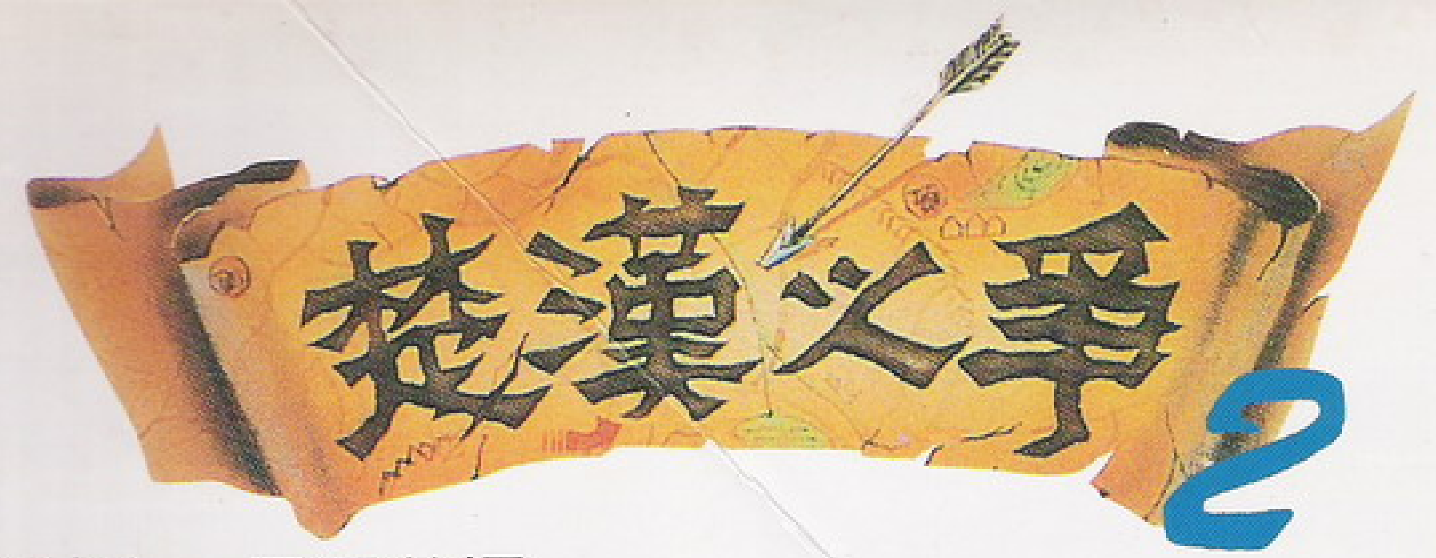
維修費_______＋郵資_______＝總金額_______

此欄係寄款人與帳戶通訊之用，惟所作附言應以關於該次劃撥事項爲限。

**否則應請換單另填。**



## 第32期




秦失其土　天下共逐
在劉邦揮軍攻入洛陽後，
秦始皇一手創立的秦帝國時代便劃下了休止符。
但歷史的巨輪仍然繼續轉動，秦帝國崩毀後，
分崩離析的中原沃土，
勢必再產生一位重整大統的霸主！

漢王劉邦在幾經波折後被流放到偏地漢中，面對著幾乎控制中國大半江山的西楚霸王項羽，誰是霸主的大勢似乎已經抵定，但他會就此放棄一統天下的雄心嗎？遊戲中玩者扮演的是孤立無援漢軍，在面對强大的敵人項羽時，能否突破重圍，進而與之抗衡，爭霸天下。玩家可以以軍事力量攻城掠池，亦可以用外交手段攏絡意志不堅的太守，全新的戰爭模式，如何從逆境中反擊就看你的手段了。

歷史掌握在慾望者之手
如果您也有统一江山之野心
切勿與本遊戲失之交臂！






# SHADOW SORCERER
AN ANIMATED FANTASY ADVENTURE

黑暗之后仍然統治著這片天空

龍人大軍正千方百計突破你們薄弱的防線

必須帶領四位冒險英雄所組成的開路先鋒

為難民們在前路排除艱難，並尋覓一處安居樂土

路上將有數不清的艱險、戰鬥及奇遇

隊員之間也有算不完的個人心事、糾結情懷

ＳＳＩ突破傳統模式大膽以３Ｄ

立體斜角畫面及改良的簡易下拉式

選單展開長槍英雄們的冒險空間

SSI

STRATEGIC SIMULATIONS, INC.®

版權所有　翻印必究

軟體世界雜誌社　高雄郵政28—34號信箱